小岛秀夫、野村哲也看好PS3前景 | 索尼为PSP提供超过7000款PS模拟游戏！

LEVELUP 游戏城寨

优惠价¥4.80元
9
LeveL
2006.7B
游戏/网络/音乐互动志

联合大抽奖 100000元 中奖名单

前线导游

女神侧身像2
希尔梅丽雅 隐藏迷宫研究

美优馆

铃木绘美

私房话

让我拥抱你入梦

新作速报

PS3 潜龙谍影4 爱国者之枪
PS2 召唤之夜4
PSP 山脊赛车PSP2
NDS 勇者斗恶龙怪兽篇 Joker
NDS 最终幻想III
ARC VR战士5
MUL 斗技场 D.O.N.

Web Show

西班牙已去，世界杯已不再精彩
激情解说之BT版
足球，在虚拟的世界无限延伸

大寨门
——《游戏城寨》小编的寨务日志

风速报道

“微软并不把任天堂看作敌人”
微软3位高层领导眼中的次世代以及竞争对手



歌手小特辑·坂本真绫

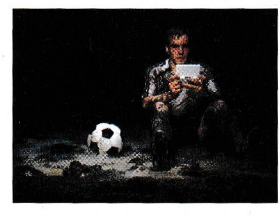
01 朵拉的开场白/02 雾之彼端（《伊莉丝的工作室 伟大的幻想》主题曲）/03 I and I（坂本真绫小特辑）
04 起风的日子（坂本真绫小特辑）/05 我的挚友（坂本真绫小特辑）/06 Bustle of the Capital（《最终幻想XI》BGM）
07 Bandits' Market（《最终幻想XI》BGM）/08 Jeweled Boughs（《最终幻想XI》BGM）
09 High（欧美流行推荐）/10 花篝り（日韩流行推荐）/11 If I Could（网友点播）/12 曾有你的森林（网友点播）
13 那时的黎明与黄昏（佳文选读）/14 游戏对白赏析（《女神侧身像2 希尔梅丽雅》）/15 龙战（《三国志V》插曲）




デモンベイン



01 朵拉的开场白
02 雾之彼端（《伊莉丝的工作室 伟大的幻想》主题曲）
03 I and I（坂本真绫小特辑）
04 起风的日子（坂本真绫小特辑）
05 我的挚友（坂本真绫小特辑）
06 Bustle of the Capital（《最终幻想XI》BGM）
07 Bandits' Market（《最终幻想XI》BGM）
08 Jeweled Boughs（《最终幻想XI》BGM）
09 High（欧美流行推荐）
10 花篝り（日韩流行推荐）
11 If I Could（网友点播）
12 曾有你的森林（网友点播）
13 那时的黎明与黄昏（佳文选读）
14 游戏对白赏析（《女神侧身像2 希尔梅丽雅》）
15 龙战（《三国志V》插曲）







COVER STAFF
封面用图：希尔梅丽雅
封面画师：刑天工作室 KINGGAINER
封面设计：周仁龙

Level 9
2006.7B

LEVELUP 游戏城寨

策划：levelup.cn 制作：《游戏城寨》编辑组
电话/传真：0931-4863066
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱 邮编：730010

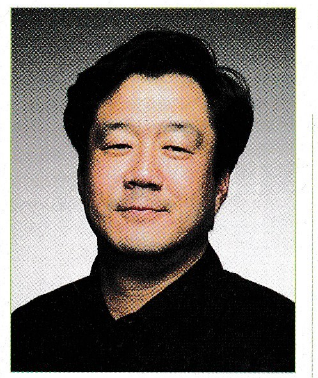
CONTENTS
目录



风速报道

TEXT BY 风间仁 & 六段音速

“微软并不把任天堂看作敌人”
微软3位高层领导眼中的次世代以及竞争对手



Shane Kim

微软游戏工作室负责人Shane Kim、Xbox欧洲业务总裁Richard Teversham以及微软游戏和Xbox业务副总裁Todd Holmdahl三位微软游戏业务高层领导近日接受了记者采访，他们介绍了微软对次世代电子娱乐市场前景以及对竞争对手索尼和任天堂的看法。

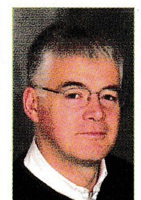
对于任天堂，Shane Kim表示：“我们对任天堂怀有真诚的尊敬，我希望他们能够取得成功，因为不断开拓市场并吸引更多的人参与到电子娱乐中来对大家都有益处。因此任天堂对我们来说并不是真正意义上的敌人，他们并没有像我们那样建设网络服务，也没有选择HD游戏主机道路，因此如果硬把任天堂说成是微软的敌人有些不公平。”

在谈到微软在日本的业务时，Shane Kim说：“日本市场的开拓之路将是漫长的，而我们现在所取得的开局虽然不能算完美，但却为将来奠定了坚实的基础，我认为这正是我们所需要的。”他接着说道：“Capcom、Namco、Konami……越来越多的第三方厂商开始支持我们，这对我们今后在日本、美国乃至全世界的业务的发展都将有巨大的推动。我认为我们的目标是现实的，微软并没有期待要赢得整个日本市场，但微软坚信能够赢得次世代主机大战。”

对于PS3的性能和市场定位，Todd Holmdahl表示：“假如我自己就是一个普通玩家，那么我会考虑，现在立刻就可以购买的一种次世代主机，有160款甚至更多的游戏即将发售，不仅有我喜欢的游戏，而且立刻就可以玩到还能为自己省下200美元……当然也可以等待另一种主机，但是要等到11月份或者更久以后，而且很有可能由于首发供货不足而无法及时买到并为此等到明年3月或4月。难道我额外付出的金钱换来的就是漫长的等待吗？这是玩家们必须要考虑的问题，但你知道吗，我认为答案已经再明显不过了。”

Todd Holmdahl

对于如何吸引新生代的玩家这一问题，Teversham也有着自己的想法，“我们想要传达的信息是‘游戏属于每一个人’。这确实是一个非常非常重要的理念，只有做到这一点我们才能吸引更多的玩家。我们首先要争取到那些有意购买次世代主机的人，我们称这些人为‘次世代支持者’……越来越多的人开始有购买Xbox 360的倾向，而驱使这种购买动力的就是游戏、游戏和游戏。”



Richard Teversham

levelup 网友评论

评论1 微软现在要做的就是统一TV、PC的操作平台上的网络系统，让PC用户加入到XB阵营当中；SONY现在完全是在考虑自己PS&PS2庞大的用户群体，如何再次树立威信是当务之急；老任要做的就是做好游戏，没有什么其他可以担心的了！（by SEGA最后的旗帜）

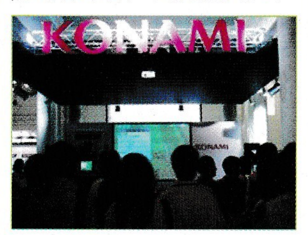
《WE10》出货量突破100万大关
Konami参展中国国际动漫游戏博览会

Konami公司近日正式对外宣布，于今年4月27日开始在日本贩卖的《世界足球 胜利十一人 10》（简称WE10）的出货数量已经突破了100万套大关，而该系列的全球累计销量也已经达到了2900万套。

《WE10》的推出恰逢《WE》系列10周年之际，以快捷的操作、爽快的游戏感以及真实足球为开发主旨的本作除了继承了系列一直以来的优秀传统以外，还新增了许多新要素和部分实名球队。一经推出，立刻获得了广大玩家的一致好评。

与此同时，正在上海会展中心如火如荼召开的首届中国国际动漫游戏博览会上，Konami公司的展台也是热闹非凡。据悉，此次Konami在博览会上展出了包括《WE10》在内的8款游戏作品，此外还将介绍众多面向中国玩家的新产品。

此次参展的《WE10》游戏被分为家用机和街机平台两个部分，现场吸引了众多玩家驻足参观，也有许多人跃跃欲试并在现场进行试玩体验。此外，Konami在现场还设置了《宇宙巡航机5》、《新魂斗罗》等游戏试玩展台，可谓是精彩纷呈。

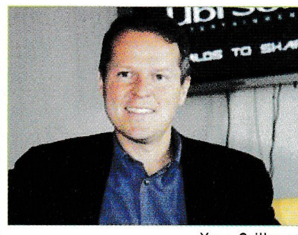


levelup 网友评论

评论1 Konami在中国内地发售的游戏当中最有影响力的就是PC版《MGS2》了。希望今后能够在家用机上多出现些值得期待的大作！（by music.snake）

评论2 今天刚刚从那里回来，果然Konami的展台人是最多的。我可以很负责任的说，K社的show girl是整个展览中视觉效果最好的。（by 18楼）

育碧强烈建议索尼降低PS3主机售价
价格策略调整是PS3发售后的当务之急



Yves Guillemot

育碧公司在前不久的年度财政报告中对游戏主机，特别是美国游戏主机市场寄予了厚望。根据育碧的预测，在次世代主机全面上市后的1到2年时间里市场将有大幅度的回升，到2008年仅美国市场所消费的次世代主机数量就能达到4000万台。

在随后接受记者采访时，育碧公司总裁Yves Guillemot表示，根据目前玩家的期待程度来看，PS3主机在美国的需求量可能会非常大，但他同时指出，如果索尼打算和微软进行竞争的话就必须在2007年，也就是PS3发售后几个月内迅速降低PS3的售价，只有这样才能保证PS3在美国乃至全球拥有稳定的市场。

Guillemot还指出，尽管索尼通过PS和PS2奠定了深厚的玩家基础，但如果想达到玩家群体最大化的目标，或者说为了能吸引PS和PS2时代的玩家继续支持PS3，调整价格战略就是索尼在PS3发售之后的当务之急。

levelup 网友评论

评论1 就一个蓝光已经要999了，叫索尼怎么降呀？索尼一再强调蓝光是次世代的关键，那就一定会证明这一点的，因为他别无选择。（by 27楼）

评论2 PS3的售价确实令很多人望而却步。但是索尼也是蓝光DVD的主导者，如果低价卖PS3必然会损害其他蓝光同盟的利益。进退两难之际，索尼如何继续保持王者地位有赖于将来的价格策略。（by 13楼）

《VR战士5》的开发与PS3
世嘉游戏制作人片岗洋访谈摘要



近日，负责《VR战士5》开发的世嘉AM2小组负责人片岗洋和世嘉R&D 4 Section主管Noriyuki Shimoda接受了记者的采访，他们透露了正在开发中的PS3版《VR战士5》的一些相关信息。

两位制作人在谈到对索尼次世代主机PS3的看法时都表示满意，片岗洋说："我个人认为，如果综合考虑PS3的各种硬件性能，PS3的价格不算高。如果PS3不是以PlayStation的品牌为基础推出而是作为VAIO系列品牌的产品发售的话，只用不到10万日元就可以同时获得蓝光光驱、CELL处理器以及最先进的NVIDIA图形处理器，你绝对会认为这个价格是十分超值的。唯一值得担心的可能就是游戏的读取速度了，不过配合PS3的硬盘的话，读取速度也就完全不是问题了。"

对于《VR战士5》作为PS3独占游戏发售这一选择，片岗洋表示这样做是经过慎重考虑的。"实际上《VR战士4》就是作为PS2平台的游戏发售的，但问题是，Lindbergh与PS3的图形芯片都是NVIDIA公司的产品，因此开发难度相对较低。此外，《VR战士5》是参照Lindbergh的能力来制作的，所以如果要在多平台上推出恐怕困难将会很大。"

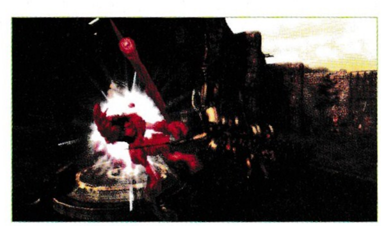
此外，片岗洋还表示，将街机游戏移植到家用机平台上还要解决许多新问题，"《VR战士5》有许多特色是只有在街机上才能体验到的，因此我们也将在游戏的家用机版中添加一些专门对应家用机特点的新要素。"

levelup 网友评论

评论1 PlayStation品牌对应的是什么用户？VAIO品牌对应的又是什么用户？难道VAIO的用户会为了玩游戏而去买一台VAIO游戏机？（by 9楼）

评论2 9楼的，人家的意思是说如果蓝光、CELL都放在VAIO上而售价只有600美元的话那肯定是便宜的。当然，VAIO的用户以高端电子产品消费群体为主，不过PS3走的就是高端路线，至于能不能赚钱就要看索尼的造化了。（by 10楼）

PS3动作RPG新作《未名传奇：暗黑王国》
游戏新画面、新特点全面公开



Sony Online Entertainment近日又公布了部分《未名传奇：暗黑王国》(Untold Legends: Dark Kingdom)的新游戏特点和图片，从这些游戏画面中我们可以感觉到，《暗黑王国》是一款典型的次世代A·RPG游戏，引人入胜的故事情节、精美绝伦的画面、激动人心的战斗，所有这些都预示着这款游戏将是PS3上值得期待的一款作品。

游戏主要特点：

·次世代图形技术展现次世代高清晰画面效果，真实还原游戏中充满奇幻色彩的美丽世界。

·即时演算物理效果，逼真再现游戏中的各种物理效果，使人物、战斗以及场景更加震撼。

·史诗般的壮丽故事背景，自始至终引人入胜的剧情使你欲罢不能。

·紧张刺激的战斗，通过丰富的连续技、魔法和特殊技巧实现对角色的完美操作。

·值得深入研究的角色成长系统，从开启新技能到收集道具合成武器，带给你千变万化的选择。

·多人在线游戏，随时随地与朋友一起探索广阔的世界。

levelup 网友评论

评论1 画面还是很不错的，但是还不够震撼的感觉！只能说比Xbox的画面强一些，也许是PS3被吹的太高的原因吧。（by 6楼）

评论2 六楼的，这明摆着这是开发中的画面嘛！实际效果肯定要好很多的，再怎么说PS3也没差到只能和Xbox平分秋色的地步啊！（by 8楼）

经典名作齐聚一堂
《CAPCOM名作精选集》9月发售

CAPCOM公司宣布，收录了包括《街霸2》、《魔界村》等19款经典街机游戏的PSP游戏《CAPCOM名作精选集》将于2006年9月7日发售，售价为4800日元。本作是在之前推出的PS2版《CAPCOM名作精选集》的基础上去除了6款作品，而增加了《圆桌骑士》等3款新作品，当然本作将对应无线通信，玩家们可以实现梦幻般的3人联机游戏。



levelup 网友评论

评论1 虽然PSP移植过来的游戏也有很经典的作品，但我们买PSP不是为了玩移植游戏，也不是为了玩以前的经典游戏。（by 21楼）

评论2 之前已有合集，其中有《名将》的我差不多都通关了，现在终于又等到《圆桌》了，啊！我的吞食天地……（by 25楼）

小岛秀夫、野村哲也看好PS3前景
两人表示PS3是展现各自游戏魅力的最佳舞台

Konami公司《潜龙谍影》系列制作人小岛秀夫和Square-Enix公司《王国之心》系列的制作人野村哲也近日不约而同地对媒体表示看好PS3主机的发展前景，两人都认为在未来的2到3年内，PS3是展现他们各自作品的最佳平台。



众所周知，小岛秀夫对PS3一直颇有好感，前不久曾把PS3形象地比喻成电影院以强调其功能的强大。近日他又对媒体表示："如果从游戏产业本身和游戏制作人的角度出发，我个人认为（次世代主机大战）最后的赢家应该是'电影院'。"

野村哲也在谈到PS3的前景时也发表了相似的观点，"设想一下2到3年以后的情形，我认为PS3是（游戏开发）最合适的平台。"他说："我们相信当我们开发的游戏作品发售时，PS3应该可以保证其市场竞争力。"



尽管两位制作人都对PS3主机表示支持，但在谈到索尼在前不久E3发布会上的表现时，二人似乎都不太满意。小岛秀夫对索尼取消PS3手柄震动功能等问题表示出担忧，他甚至说："最理想的情况是PS3能有Wii那样的手柄。"

与小岛秀夫不同，野村哲也就PS3的售价提出了质疑，"就现阶段来说，作为一台游戏主机，PS3确实太贵了。"但他同时指出："只要PS3的游戏开始全面推出，那么PS3主机的情况就会得到改善。"

levelup 网友评论

评论1 PS3的价格虽高，但论机能这个价是超值的，因此索尼卖一台主机赔得比以前更多，只有靠软件收回成本。但索尼又说要把PS3的软件价格限制在一定范围内，那一款游戏究竟要卖多少？SFC时代的"大家一样"妨碍市场的扩大，但PS时代的恶性循环同样存在隐忧。（by 51楼）

评论2 走PS3这种电影院级别的开发路线成本太高了，除了少数大的开发商以外，中、小型公司很可能因为不堪重负而在竞争中渐渐消失，这对于未来的游戏产业不一定是好事。（by 47楼）



7000余款PS模拟游戏登陆PSP！
PSP新一轮固件升级可能在11月展开



最新一期的英国PSP官方杂志透露了一些有关PSP的最新消息，其中关于在PSP上运行PS模拟游戏的内容引起了我们的注意。据该杂志介绍，索尼官方已经向他们确认，到2007年年底以前，PSP上的PS模拟游戏总数将超过7000款。

据悉，这7000款PS模拟游戏中将包括《FF7》、《FF8》、《恶魔城 月下夜想曲》、《古墓丽影》以及《寂静岭》等众多PS时代的超人气作品，能够在PSP上玩到那些令人难忘的PS经典游戏，相信已经足够让喜欢怀旧的玩家们欢呼雀跃的了。

除此之外，该杂志还透露，索尼计划在PS3发售的时候，也就是11月中旬前后，再次对PSP进行一次固件升级。尽管目前还无法确定这次升级将新增哪些服务内容，但很有可能将与PSP与PS3今后的联动以及PS模拟游戏有很大的关系。

目前索尼官方还没有对英国PSP杂志的报道进行公开的确认，因此有关PS游戏模拟的相关细节，如费用、服务方式等具体问题还不得而知，但如果该消息属实的话，相信不久索尼方面应该就会有所反应。

levelup 网友评论

评论1 没有什么比"回锅肉"更可口廉价的菜肴了，何况这次你可以随时随地的品尝。（by 悲哀化身）

评论2 其实PS模拟器实属无奈之举，PSP游戏个别销量还可以，但是和NDS的比起来就……索尼拉拢PS系列FANS加入PSP阵营这招确实高明，但PSP毕竟是新主机，原创游戏更为重要。（by SEGA最后的旗帜）

评论3 游戏厂商对模拟器是深恶痛绝，除非能为自身带来利益。PS模拟游戏是要收费的，收费的模拟器你真的那么欢迎？难道PC上免费的模拟游戏还没玩够？索尼这么一搞，肯定会得罪厂商，等他宣布收费时又会得罪玩家，何必要做这风箱里的耗子呢？（by 47楼）

次世代格式大战即将终结？
HD DVD和蓝光的混血儿诞生！

根据国外网站bit-tech的报道，日本东芝公司和韩国三星电子公司近日表示，两家公司将会联手开发一种融合了HD DVD和蓝光技术的新一代播放器，并预计在今年年底或明年年初正式推出。

"HD蓝光混血播放器"对于消费者来说无疑是利大于弊的，而对于将全部赌注都压在蓝光DVD上的索尼来说，这恐怕不是一个好消息。根据索尼与三星的协议，蓝光技术的合作伙伴不得涉足HD DVD相关业务，因此索尼应该不会支持三星和东芝的合作计划。然而根据目前的情况来看，三星的举动也可能只是对索尼态度的试探而已。

就算这种DVD真的能诞生，软件依然是一个大问题。前不久曾经有消息说美国华纳电影公司计划发行HD DVD/DVD格式的电影，但我们是否也能看到蓝光/HD DVD电影的出现呢？除此之外，价格也是不容忽视的，不论这种播放器拥有多么出众的性能，如果价格太高的话，恐怕也很难取得成功。

levelup 网友评论

评论1 这种双兼容机种只是次世代光碟格式普及初期的一种过渡性做法，并不是再推出一个新的存储格式，到最后还是会统一的，这种做法对BD或PS3毫无影响。（by 10楼）

评论2 索尼不会答应的，这就意味着竞争还不会结束，其实重点并不在格式上，而是最后的赢家将拥有统一次世代格式的权力，要不索尼也不会这么拼命。（by 21楼）

日版NDSL又添新成员
"贵族粉"NDSL主机7月发售



任天堂公司宣布，新色彩的NDSL主机"贵族粉"将于2006年7月20日在日本市场发售，售价为16800日元，该版本除了颜色不同，其它均与之前的NDSL主机相同。

目前为止NDSL主机在日本地区分别推出了"水晶白"（3月2日）、"冰蓝"和"海军蓝"（3月11日）3种颜色，而由于《来吧！动物之森》、《任天狗》等NDS游戏赢得了大量的女性玩家的欢心，女性玩家群体的潜在购买力也开始逐渐显现出来，因此任天堂公司决定推出这款女性玩家比较偏爱的"贵族粉"NDSL主机。

levelup 网友评论

评论1 说是女性杀手来了，但这个实际上是在变相谋杀男性同胞的钱包啊！（by 24楼）

评论2 当初就是因为行货没有粉色所以选择了水货，最后又因为水货粉红色没货所以不得已买了白色的NDS，希望行货粉红色的赶快出啊！跟狗狗一起开拓女性市场啊！（by 36楼）

在巨大树海中的冒险
ATLUS新作《世界树的迷宫》



ATLUS公司宣布，将于2006年秋季推出NDS用3D迷宫RPG游戏《世界树的迷宫》，预定售价为5229日元。本作是一款5人团队的迷宫探索型RRG游戏，是ATLUS公司利用《真女神转生》系列等迷宫RPG的丰富经验创作的原创新作。作为NDS主机的特有机能，本作将搭载使用触控笔自绘地图的机能，还可以在触摸屏上记录文字，玩家将通过亲手绘制的迷宫攻略地图不断深入迷宫深处。

本作的舞台是幻想世界中的边境城市"艾特利亚"，由于在附近的巨大裂缝中发现了深不可测的巨大树海，这个原本平静的小镇立即成为世界的焦点。为了寻求在这由树海所组成的巨大迷宫中蕴藏着的宝藏，为了金钱、名誉或者追求单纯的冒险乐趣的众多冒险家纷纷来到"艾特利亚"，对这个神秘的"世界树的迷宫"发起挑战。

玩家要在全部9种职业中选择5名成员组成团队进行冒险，根据职业的不同所能够使用的技能也各不相同，因此如何编成自己的团队是迷宫攻略的重点。

levelup 网友评论

评论1 这游戏看画面真是不错啊！希望到时游戏性也能不错！（by 4楼）

评论2 价格要那么贵啊，比普通DS游戏贵了不少，不过只要游戏好玩就不冤枉。（by 爱杀价的奥特曼）

东芝赔本赚吆喝
每台HD DVD将亏损200美元！

根据国外分析机构iSuppli提供的数据，用来生产HD-A1 HD DVD播放器的所有基本部件的成本价格总计约为674美元，如果再加上贩卖时提供的连接线、遥控器以及产品测试等各种额外费用，总计将达到700美元甚至更多，但东芝公司目前公布的建议零售价却只有499美元。

一般来说，这种出现这种情况的主要原因可以被归结为增强产品的市场竞争力，毕竟与索尼的蓝光播放器999美元的价格相比，499美元相对要更容易接受一些。

据专家分析，如此高额的产品补贴在电视游戏产业和移动通讯产业以外还很少出现。东芝公司很可能是希望用今后推出的产品所赚取的利润来弥补最初的损失。最初的HD DVD播放器无论在设计还是在生产上都将耗费大量的资金，因此许多专家对东芝公司以低于蓝光播放器如此之多的价格销售HD DVD的冒险做法提出了质疑。

levelup 网友评论

评论1 HD的生产线投入成本少、成品率高、又有微软的全力支持，全世界多少电脑用户！HD有戏。（by 35楼）

评论2 支持蓝光的电影厂商最多，蓝光的容量又比HD大上20G，实在看不出蓝光会失败（by 17楼）

岩田聪保证Wii的发售不会影响NDSL的产量
NDSL将使用与Wii完全独立的生产线

任天堂社长岩田聪在上周召开的任天堂股东大会上公开保证，Wii的发售将不会影响新近在北美和欧洲上市的掌机NDSL的生产能力。岩田聪解释说，尽管Wii的发售日已经逐渐临近，但目前负责Wii生产任务的生产线与NDSL的生产线是完全独立的，因此NDSL的产量不会受到影响。

岩田聪此举一来是为了在次世代主机大战开始之前向外界展示任天堂的自信，更重要的是为了给股东和广大零售商打气，以获得最大程度的支持。毕竟，NDSL在日本首发的时候曾经出现过持续数周的大范围缺货状况，这对于首发主机来说往往是致命的。

此外，日本知名游戏厂商Square Enix公司上周也曾公开向股东表示，公司目前正在与任天堂方面进行紧密的合作，以确保在8月中旬Square Enix重新制作的《最终幻想III》发售时能够有足够的NDSL主机提供。事实上除了Square Enix公司以外，还有多家游戏发行商都表示过对任天堂生产能力的关心，特别是对刚刚在欧美推出的NDSL主机。

levelup 网友评论

评论1 如果说Wii供不应求的话，很难说老任会不会动用NDSL的生产线呢，总之Wii必BUY之！（by 1楼）

评论2 在这不景气的年头，这种供不应求的现象（哪怕只是有这种趋势），的确很难让人不佩服老任。（by 实况天尊）

《赤铁》开发小组成员自白
育碧正在为实现完美的操作而不懈努力



近日，著名电玩娱乐网站IGN上开放了倍受瞩目的Wii平台游戏《赤铁(Red Steel)》的官方博克，来自育碧巴黎工作室的开发小组成员，包括游戏开发负责人、首席设计师以及艺术总监将在今后陆续在博克上出现，并与玩家们讨论有关游戏的各种问题，分享游戏开发中的种种感受。

第一次做客《赤铁》博克的是育碧巴黎工作室的游戏制作人Marie-Sol Beaudry，他向玩家介绍了《赤铁》是如何发挥Wii手柄的独特功能的，"当我们首次接触Wii的手柄时，我们的想象力受到了很大的局限。随着开发工作的进行，我们向程序设计人员提出了要求并最终决定了我们的指导方针和规则，目的就是要同时体现功能性和游戏性。"

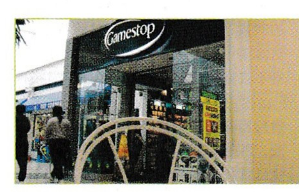
Beaudry表示："游戏的枪战部分的制作进行的比较顺利，而用剑进行格斗的部分却遇到了很大的挑战。我们发现，学习挥剑并使用Wii的手柄来熟练运用这一动作是一项十分有趣的体验，但我们不能强迫每一个玩家都变成职业剑客，更重要的是如何让玩家获得游戏的乐趣。除此以外，还必须要考虑游戏中剑在屏幕上挥动的动画效果的制作，要让玩家的动作与在电视看到的游戏画面互相吻合。"他还强调："我们一直在不断地对Wii的手柄进行研究，目的就是为了能使游戏的操作得到最大程度的完善并保证游戏能够为所有水平的玩家提供同样愉快的体验。"

levelup 网友评论

评论1 老任的这几个游戏对空间要求好象都很大啊，不知道我那一亩三分地够不够用……（by 4楼）

评论2 4楼，我相信足够挥手的空间就能玩了吧，难道你连这个空间也没有？反倒是PS3得要很大的空间，因为需要5.1声道音响和16：9液晶电视。（by 7楼）

PS3的缺货状况可能比PS2更加严重
全美最大游戏零售商对PS3首发供货表示担忧



那些早期购买PS2的玩家可能对PS2首发时严重缺货的状况依然记忆犹新，实际上只要是当时留意新闻报道的人可能都还记得人们排队抢购PS2主机的火暴场面。然而现在有消息说，相同的情况可能将同样发生在PS3身上，而且比PS2时代有过之而无不及。

据悉，全美最大的连锁游戏零售商Gamestop近日向全国的分店发送了一封内部邮件，其内容大致是，"到今年11月底以前，Gamestop可能无法从索尼那里获得足够的PS3主机供货。"据Gamestop的估计，PS3首发当天，他们最多平均只能给每家连锁店分配20台甚至更少的PS3主机。

一般来说，对Gamestop如此规模的连锁零售商来说，平均分配给每家连锁店首发主机的数量不至于只有20台这么少，从中我们也不难看出，PS3全球首发确实将面临很大的压力。对于全球数以百万计的PlayStation玩家来说，无疑都期待零售商能够提供更多的提前预订业务以确保在第一时间能拿到PS3主机，但就目前的情况来看，这种可能性十分渺茫。

levelup 网友评论

评论1 PS3缺货的程度可能远小于消费者缺钱的程度，但不是买不起，而是值不值得买的问题。（by 51楼）

评论2 缺货是很正常的，当年DC发售时不也是缺货吗，绝对支持索尼，因为不希望又是老任独占游戏市场。（by 55楼）

索尼：其他厂商的主机根本不是我们的对手
SONY高层对PS3充满信心

索尼首席执行官霍华德·斯丁格和中钵良治社长在26日的记者招待会上对次世代游戏机PS3表示出很强的自信。斯丁格认为，与其用低廉的价格进行改良性的进化，不如冒一定的风险进行划时代的改革。他说："虽然PS3价格不匪，在销量方面会伴随一定的风险，但是只要顺利渡过发售时期的话，其他厂商的游戏机根本不是我们的对手"。

而中钵良治则表示："装载了CELL和蓝光的PS3已经不是一款单纯意义上的游戏机了，它的设计引领着未来的技术变化。虽然存在着'规格是否过于夸张'的疑问，但PS3的价值还要交由消费者去判断。"

在软件开发方面，斯丁格表示目前索尼正在通过各种方式进行内部改革，力图进一步提升索尼在软件开发方面的能力。斯丁格对软件开发同硬件开发相结合的思路表示赞同，"缺少软件的硬件开发是无法立足的，为了改变索尼的现状，我们要充分听取软件技术人员的各种意见。"

关于软件开发的方向，斯丁格透露，目前索尼正在开发新的对应PS3、PSP以及其他播放器的软件，而在PSP的视频播放软件的开发方面，很可能会对业界都带来巨大的影响，就如同苹果的iPod给音乐界所带来的冲击一样。

levelup 网友评论

评论1 很嚣张的言论，佩服索尼有如此的自信，但愿PS3不是曾经的N64、SS……（by 42楼）

评论2 如果以PS3这配置来说，这价格也不算十分离谱，难道就因为贵一些就放弃MGS4，FF13这样的大作吗。（by 21楼）

祝"索尼克"15岁生日快乐！
世嘉举办索尼克诞生15周年纪念活动

6月23日是世嘉公司的人气游戏角色"索尼克"诞生15周年生日，世嘉为表示纪念，宣布从即日起开始特别庆祝活动。

《索尼克》于1991年6月23日在MD主机上正式发售，这款高速行进的爽快游戏受到了玩家的喜爱，而主人公索尼克也借助游戏一举成名，以音素跑遍全世界，成为了家喻户晓的电视游戏明星。

此次的庆祝活动，SEGA公司为喜爱索尼克的玩家们准备了壁纸，并计划推出新款T恤、模型，手机图铃的下载等大礼。





levelup 网友评论

评论1 继续奔跑吧！SONIC！（by 8楼）

评论2 SEGA唯一卡通化的硬派形象！（by SEGA最后的旗帜）

评论3 想起了当年在DC上玩索尼克大冒险1时的情景，回忆当时的美好感觉中……（by 26楼）

PS3的目标是全球销量1亿台！
索尼立志创造前所未有的成功

索尼公司于6月22日在东京召开了第89次股东大会，会上提出了关于2007年度实现总体营业收益率5%、电子业务营业收益率4%的承诺，首席执行官霍华德在会上表示："从2005年度的业绩来看，2006年度的营业收益目标也将会稳步地进展。"他继续说道："为了实现这个目标，中钵社长倾注了强烈的热情。"中钵良治也表示："虽然问题很多且路途艰辛，但是我们将会从构造改革、收益率改善和成长战略等三方面着手，全力以赴。虽然还存在市场环境变化以及公司竞争等因素，但是我认为是可以达成2006年度电子业务4%营业收益率目标的。"

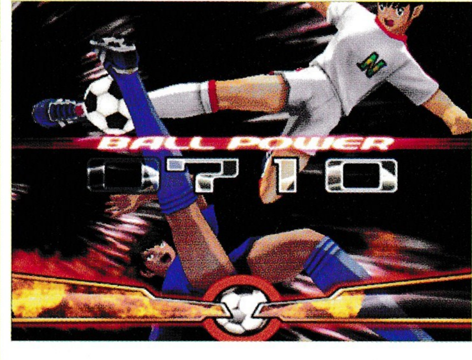
在回答关于游戏机事业收益恶化的相关提问时，SCE的社长久多良木健回答说："2005年度PSP以及PS2的销量比前一年相比有所提高，利益也获得了增长。但是，PS3主机、软件的战略投资对此产生了影响。我们的目标是使PS3和PS、PS2一样能够达到全球累计销量突破1亿台。我们特别注重对软件研究开发方面的投资，希望能够推出具有影响力、受到玩家喜爱的游戏软件。虽然在这个新老主机交替的时期需要很大的资金投入，这也是股东们的担心所在，但我们会努力使PS3获得前所未有的成功。"

levelup 网友评论

评论1 呵呵！现在索尼的胆子越来越大了，大家还记得以前有个叫3DO的主机吧，当时也声称要卖满一亿台，可最终才卖了几十万台而已！所以不要说大话……（by 79楼）

评论2 虽然很支持PS3，但是要达到他口中所说的目标真的很困难！除非PS3的价格跟X360不分上下，否则的话……（by 53楼）

大空翼卷土重来
足球漫画《足球小将》再出新作



NBGI公司发表了改编自制名足球漫画《足球小将》的PS2游戏《足球小将（キャプテン翼）》，本作将于2006年秋季发售，售价为7140日元。

《足球小将》与之前推出过的多款系列游戏一样，采用的并非是普通足球游戏那样的直观操作，而是通过选择菜单来完成各种动作。游戏中当与对手在场上相遇时便会进入一对一的对决模式，在这时玩家要通过选择传球、射门等指令来操作角色，虽然现在画面中出现的神秘数值的作用还不得而知，但一定会是左右胜负的关键所在。



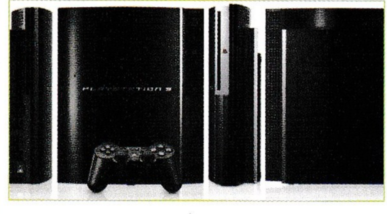
本作中共收录了《足球小将》中人气最高的"中学生篇"和"Jr Youth篇"。游戏忠实再现了原作中的许多经典场面，相信一定能带给看过原作的玩家们以最真实感动。

levelup 网友评论

评论1 让我又回想起小时候看漫画的时候了，记得小时候踢球也是受了这本漫画的影响啊！和朋友踢球时经常不自觉的喊起必杀技了。（by 63楼）

评论2 足球小将，是你让偶回来了，想起当年追看电视和在SFC年代的游戏，热血再次沸腾，想不到PS2还能继续延续我游戏的心……（by 47楼）

PS3挺进高端电子娱乐市场
索尼能否延续霸主之路？



毫无疑问，在PS和PS2时代，索尼的霸主地位是不可动摇的，然而依然有一部分投资分析人士认为，在次世代大战中，索尼可能会从天堂跌落到地狱，经历一落千丈的洗礼，而致力于交互式娱乐研究的美国DFC信息公司就是这种观点的支持者之一。

DFC公司预测索尼将在次世代失去霸主地位的主要原因就是高昂的主机售价，尽管索尼一再强调相对于其内在的潜力，PS3的售价可说是十分划算，但DFC公司认为消费者可能并不会认同这种说法。"索尼没有搞清楚一个问题，那就是PS3的高昂售价对非数码影音发烧友的玩家以及并不在乎主机是否具备高性能硬盘的消费者是否真的划算。"

DFC公司强调，游戏软件的优劣与数量依然将决定次世代大战的结果，PS2之所以能取得如此巨大等成功，很大程度上取决于众多第三方厂商的支持，正是软件上的优势成就了PS2"300美元以下最完美的家用游戏主机产品。"的美名。

DFC进一步分析到："索尼为PS3定位的消费人群是那些高端消费电子产品用户，这就好比可口可乐公司放弃大众软饮料消费市场，改行去生产高端的葡萄酒一样。尽管高端市场同样有利可图，但索尼将面对完全不同的消费群体，而且高端市场实际上并没有普通工薪家庭的市场潜力大，这就跟麦当劳卖出的牛肉饼远比茹丝葵经典牛排之家（美国的著名高级餐饮连锁店）卖出的要多得多的道理是一样的。"

DFC公司指出，索尼的次世代之路将不会一帆风顺，在PS3主机降价方面可能会面临许多难题，特别是在2007年圣诞节假期的阶段。"600美元的价格对于首发主机来说依然可以接受，但到了2007年圣诞节这个价格就行不通了。如果索尼想要拉动主机的销量，那就不单单要降价，而是要大幅度的降价。"

levelup 网友评论

评论1 拿麦当劳和Ruth's Chris比，DFC的比喻还是很贴切的，高端电子娱乐有很大的市场，但中、低端的钱其实更好赚，关键就看索尼怎么搞了。（by 8楼）

评论2 虽然文章所说不无道理，但我们有理由相信PS2为PS3争取了无数支持者，人海一样的PS系粉丝不会就这样放弃PS3的，就凭这一点PS3还是完全有能力和微软与老任一拼的。（by 36楼）

索尼申请800亿日元巨额贷款
电子业巨人次世代之路曲折不平

根据来自美国著名金融投资信息中心Bloomberg的消息，索尼株式会社近日在其财政报告中透露，集团已经从银行获得了总值800亿日元（约合6亿9千8百万美元）的巨额企业贷款。这是索尼近10年来首次申请如此大数额的企业贷款。据悉，这笔贷款将被主要应用于发行多种长期企业债券。

在听到这个消息后，可能许多玩家会立刻联想到最近索尼所经历的一系列财政危机。首当其冲的就要数索尼的PS3计划所耗费的巨额资金，CELL处理器、RSX图形芯片和蓝光播放器，没有一个不需要大笔的钞票支持；而前不久索尼又因为未能提供准确的财务档案而被日本税务部门要求支付2亿3千4百万美元的额外税款，可谓是祸不单行；另外，再次输掉手柄震动功能的官司又使得索尼不得不放弃震动功能并赔付Immersion公司9000万美元，对索尼更是雪上加霜。

如此多的负面消息对索尼来说无论如何也不是好的信号，而对于广大索尼的FANS来说不免对索尼的前景会产生一些担心。实际上索尼目前正在经历一场从内到外的巨大变革，这也是其最近各方面状况不令人乐观的原因之一。除此以外，全球游戏产业状态的低靡也使得索尼的电子娱乐业务业绩不佳，因此PS3以及蓝光的成功与否对索尼来说可谓是意义重大。

正如索尼高层曾经透露过的想法一样，PS3对索尼来说无疑意味着一场赌博，但随着索尼内部改组的不断深化以及游戏产业的逐步恢复，相信其整体状况也将会逐渐好转。无论如何，希望索尼能够早日摆脱困境同时也期待PS3的发售能够一帆风顺。

levelup 网友评论

评论1 有句名言说得好，"物极必衰"，索尼坐了两次主机大战霸主的交椅，三十年风水轮流转，不知道次世代霸主会是谁？任天堂？微软？（by 3楼）

评论2 索尼倒了对谁都没好处，不论微软还是索尼，抑或是老任，能给我们带来快乐的游戏主机才是我们应该拥护的，不是吗？（by 45楼）



《刺客 信条》Xbox 360及PC版正在开发中？育碧官方对多平台开发一事依旧保持沉默

聚集了众多电视游戏产业开发商和发行商的IDEF 2006会议前不久刚刚在法国的戛纳召开，而近日有消息说，育碧在会上已经正式确认，次世代主机游戏《刺客 信条》除了已经公开的PS3版以外，游戏的Xbox 360和PC版也正在开发之中。

然而这个激动人心的消息公布没多久，育碧的一位公关部经理就对外界表示，这个消息并没有得到育碧官方的确认。他说："育碧官方并没有确认这一消息，《刺客 信条》将会登陆PS3，但其他主机的情况目前还没有确定。"

除此之外，有多条消息来源在涉及到《刺客 信条》这款游戏时都将其列为多平台游戏作品，尽管有许多迹象都表明育碧可能在不久后就会公布这款游戏登陆多平台的消息，但现在育碧官方网站和《刺客 信条》的官方站点都没有确认这一消息。

levelup 网友评论

评论1 谁见过育碧在家用机搞过独占游戏？答案是没有。所以说现在没有将来也不会有 他们比日本公司务实多了（by 3楼）

索尼秘密武器正在酝酿中？PS3游戏体验可能将有新突破

最近有消息称，索尼正在酝酿一项以Eye-Toy为中心的新计划，新Eye-Toy将对应索尼的次世代主机PS3，可以在游戏中即时识别出玩家的形象以及周围的环境。

据国外网站MegaGames报道，索尼这项计划的合作伙伴将是总部设在以色列的Prime Sense公司。据悉，这家公司宣称他们所开发的技术可以让数码摄像设备"看见"整个世界，而目前这项计划的具体细节还没有公布。

MegaGames还透露，他们从一位来自Prime Sense公司的内部人士那里得知，通过这种技术，索尼可以使PS3以3D的形式"感应"周围的世界，甚至借助Eye-Toy来确认和感知玩家和周围的环境，就和人类眼睛的功能类似。

尽管通过这些介绍，我们对这种新技术依然没有十分清晰的认识，但有一点可以肯定，次世代的游戏体验将更加丰富多采。

levelup 网友评论

评论1 总觉得EYETOY的真正潜力还没有发挥出来。如果有足够的强力软件支持的话，EYETOY的游戏方式可以对Wii有一定的牵制作用。（by 一行）

30GB双面HD DVD-RW刻录盘7月推出

三菱公司近日宣布，双面30GB HD DVD-RW将会在7月份推出。目前，单面HD DVD可以容纳以24祯速率播放的总长150分钟的高清晰影像。据悉，双面的HD DVD-RW刻录盘由于采用了先进的高精度技术，从而提高了内存储层和边缘存储层的录入精度，容量得以大幅提升，完全可以达到与蓝光DVD同样的水准。

Xbox 360版《战国无双 2》发售日确定

光荣公司宣布，Xbox 360版《战国无双2》预定于2006年8月17日发售，售价为7140日元。

Xbox 360版《战国无双2》不仅是随着主机性能的提高而使游戏画面获得提高并对应杜比环绕5.1ch，游戏还将对应Xbox Live，玩家们可以连接网络与全球玩家进行对战。

《新超级马里奥兄弟》美国销量突破50万！

任天堂美国公布，6月11日在NDSL主机发售时销量为13万6000套的NDS游戏《新超级马里奥兄弟》到22日为止销量已经突破50万套。于5月15日发售的本作受欢迎程度显然不如日本地区，不过随着NDSL主机的发售，《新超级马里奥兄弟》的销量也随之大幅提升。目前《新超级马里奥兄弟》在日本市场的销量已经突破200万套。

《恶魔城》电影版导演透露剧本相关细节

近日，《恶魔城》电影版导演Anderson对媒体透露了这部电影的部分新情报。据悉，"电影版中将会把最初的吸血鬼德拉古拉伯爵的历史与游戏中贝尔蒙特家族的故事融为一体，其中还将包含许多早期《恶魔城》系列游戏中的剧情。"Anderson还强调说："这部电影将是对《恶魔城》系列的全新演绎，而游戏中的精髓所在——鞭子将被完整保留。"

索尼蓝光播放器再次延期至10月25日

索尼近日宣布，第一批由索尼自己生产的蓝光播放器BDP-S1将再次延期发售，由前不久公布的8月15日推迟至今年的10月25日，售价依然定为999.99美元（北美地区为999.95美元）这就意味着首批索尼生产的蓝光播放器可能要在PS3上市几周前才能正式推出。

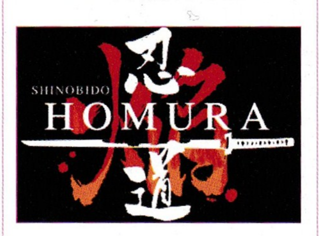
《合金弹头6》9月登陆PS2

SNK PLAYMORE公司宣布人气动作射击游戏《合金弹头》系列最新作《合金弹头 6》的PS2版将于2006年9月发售，售价为5040日元。《合金弹头 6》是《合金弹头》系列10周年纪念作品，除了保留了Marco、Tarma、Fio、Eri外，还增加了在《怒》、《格斗之王》中登场的人气角色拉尔夫和克拉克。



PSP忍者动作冒险游戏《忍道 焰》发表

ACQUIRE公司近日正式宣布了PSP游戏《忍道 焰》开始开发的消息。《忍道 焰》是该公司推出的《忍道》系列A·AVG游戏的最新作，也是首款登陆掌机的系列作品。该系列曾先后在PS2平台上推出并获得了喜欢忍者游戏的玩家们的喜爱。游戏制作人员表示《忍道 焰》将会带给玩家们与系列前两作不同的乐趣。



CG电影图形技术首次应用于游戏开发

独立游戏开发公司幻想实验室，近日公开了他们最新开发成功的支持即时全局照明系统的游戏图象引擎——"幻想引擎"。全局照明是一种相对于局部照明的3D渲染技术，与局部照明只考虑光源对目标物体的改变，而不考虑该光源对其他对象的影响这一明显的局限性相比，全局照明画面中光线对于目标对象以外的影响将会被同时计算，因此这种渲染方式更加完善。而以往这种类型的3D图形技术只有在拥有庞大资金预算的CG电影中才能出现，比如《怪物史莱克》系列。

《新超级马里奥兄弟》最后的秘密

《新超级马里奥兄弟》的开发者近日在一次访谈中公开了游戏中的一个隐藏秘密——"神秘挑战模式"。只要将游戏通关后再进入游戏，在大地图画面上按START键进入暂停状态并输入"L→R→L→R→X→X→Y→Y"，之后画面右上方会出现一个黄色箭头一直指向右方。此时玩家在进入已经通过的关卡时，游戏将以FC时代经典的强制卷轴的形式进行，也就是说只能向右走无法回头。

《寂静岭套装》发售开始

Konami公司于7月5日正式公布，为了纪念电影《寂静岭》在日本的上映，于7月6日起在Konami公司的官方购物网站konamistyle上开始《寂静岭套装》的预约销售，售价为8200日元。此次的《寂静岭套装》中一举收录了《寂静岭》、《寂静岭2最期之诗》、《寂静岭 3》、《寂静岭4》全系列游戏，并将附赠5张典藏明信片以及一张电影海报明信片。



《幻想传说 全语音版》预约特典发表

NBGI公司近日发表了预定于9月7日在PSP平台发售的《幻想传说 全语音版》预约特典。凡是在日本地区贴有特定的《幻想传说 全语音版》宣传海报的游戏店铺均可以进行预约服务，此次的预约特典是一张DVD，其中收录了声优访谈、游戏设定插画以及珍贵的影像。



SUMMON NIGHT 4 サモンナイト4

TEXT BY 风间仁

召唤之夜 4 サモンナイト4	推荐玩家年龄	未定
PS2 S·RPG	Banpresto/日版/1人/售价未定	2006年秋季

STORY

"琳巴姆"，一个各种各样的灵魂聚集的异世界。在大陆上存在着的三大国之一的"帝国"中，有一位少年（少女）在旅店街的边缘独自经营着一间旅店，他（她）的梦想是能够依靠自己的双手辛勤劳作来度过充实的一生。然而就在他（她）为着提高自己的厨艺而日复一日不断努力之时，命运的转折点从天而降。各种各样的谜团都随着他（她）在城外山丘上目睹神秘流星降落后接踵而来，在使用父亲幼时传授给自己的剑术保护了好友之后，他（她）被卷入了无休止的战争漩涡……

从《召唤之夜》的"现代学生"、《召唤之夜 2》的召唤师到《召唤之夜3》的家庭教师，每一部《召唤之夜》系列作品主人公的职业都是不相同的。而本作的主人公的职业是一名店主，在帝国北部的旅店街特雷尤经营着一间住宿兼饭店的旅店，所以料理的手艺也非同一般，并且随身携带着料理用具，因此也可以说是一位专业厨师。主人公的父亲在主人公年幼时便丢下他（她）外出旅行并行踪不明，主人公觉得父亲这样的生活方式是不负责任的，因此决定自己一定要通过勤劳的劳动来生活。父亲在离家之前曾经教授过主人公剑击和各种体术，虽然当时年幼的主人公完全是被动的习得了作战的本领，但是正是这些本领使得主人公得以保护自己以及亲友。难道父亲在当初就预见到了什么？他离家旅行的真正原因是什么呢？



▲从像流星一样从天而降的七彩蛋中诞生的龙之子，由于出生首先看到的是主人公，因此认定他（她）是自己的父（母）亲。由于它好奇心极为旺盛，因此经常惹来麻烦，使主人公烦恼不已。

龙之子

◀从公开的设计插画来看，龙之子有绿色、粉红色、蓝色三种，但是游戏画面中刚刚诞生的龙之子全身闪耀着金色的光芒，难道它的颜色也是通过选择来决定的？

自2003年8月《召唤之夜 3》发售以来已经过近3年的时间，虽然这期间推出过"《召唤之夜》系列"的A·RPG类型作品，但是玩家们期待的"《召唤之夜》系列"正统续作一直杳无音讯。现在，Banpresto公司终于公开了这款一直处于秘密开发状态下的系列最新作的情报，召唤之夜第4次降临。

选择主人公和龙之子

主人公的性别选择可以说是《召唤之夜》系列的一大特征，《召唤之夜 4》当然也不例外，本作中玩家依然可以从男女两位主人公中任选其一进行游戏。另外，在游戏的初期玩家还可以获得一名"龙之子"作为同伴，而根据所选类型的不同，游戏后期的变化也将不同。



主人公·男

▲装备的武器、剑的挥动方式是否也可以像之前作品那样进行详细的选择呢？

雷

因为有较长单独生活的经验，所以表面上看起来比较成熟，但内心深处还是对一些世俗的观念无法理解，同时他对自己的这种性格感到烦躁、迷惑。

主人公是旅店的店主

主人公·女

菲儿

做事成熟稳重，也很乐意帮助别人，但有时别人并没有把她当作是一名普通的女孩子来看待，对于这点她还是暗地里感到有些不满。

▲主人公的名字也是由玩家自由设定的，由于能选择汉字，玩家可以使用自己的真名了。

通过迷你游戏来进行料理制作

主人公的腰间悬挂着一个黑色的箱子，里边装的都是制作料理所使用的器具，作为旅店的主人为当然要随时准备为客人提供可口的美食。而游戏中当然也会出现利用主人公这一特点的情节以及系统，制作料理的迷你游戏就是其中之一。在下面的画面中，客人们向站在吧台前面的主人公说出喜欢的食物，快速为客人制作正确的料理必然会得到丰厚的奖励。



POINT!! HIT!!

▶在地图上各处都有相应的迷你游戏出现

◀目前为止的系列作品出现过打鼹鼠、投飞镖等多个迷你游戏，而且多是能够令人不断挑战的好游戏。在本作的公开画面中，我们同样看到了类似于劈木头的迷你游戏，当然实际游戏中的迷你游戏的种类要多得多。



极具魅力的登场人物

此次为大家介绍的同伴是与主人公居住在相同城市中的亲姐弟俩，莉歇尔和鲁西安。他们与主人公从小就十分要好，像对待亲人一样照顾这个孤独的男（女）孩。

从小时候开始便经常和主人公以及她的弟弟鲁西安三人一起行动。非常喜欢凑热闹，说话也比较直率。父亲是召唤师组织"金之派阀"的召唤师，因此在城中算是个大人物。虽然莉歇尔自己也是一名擅长"机界洛雷拉尔"的召唤师，但是还没有正式所属于任何派阀。由于对金钱至上的父亲感到不满，所以非常讨厌别人把自己当作千金小姐。





莉歇尔

鲁西安



莉歇尔的弟弟，性格认真又很多虑，所以在三个人当中没有主导权，但很能照顾其他两个人。虽然身为"金之派阀"所属的召唤师之子，但他本身并没有召唤师的才能，所以从小开始就练习剑术。由于个性沉稳，往往不能果断行动，所以很羡慕主人公和自己的姐姐，并自认为是一个很平凡的人。因此他想把自己锻炼成强力的剑士，以给自己增加自信心。

战略性的战斗+壮大的冒险

通过冒险展示人物的个性和魅力，再通过战略性的战斗与敌人作战，这就是从《召唤之夜》初代一直保留至今的基本游戏流程，而随着续作的不断推出，系统也在不断地进行改良和成长。作为系列最新作的《召唤之夜 4》，将会在哪些方面进行改进是令玩家十分期待的。



◀在立体地图上进行战斗，当然画面可以随意旋转。

▲夜会话是系列系统的最大亮点，可与喜欢的同伴对话并使友好度增加。

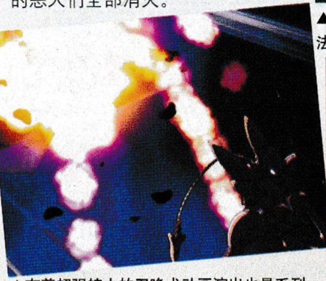
▶在地图上选择移动的地点将会有战斗或剧情发生。

演出画面超华丽的召唤术

主人公在战斗中，常年劳作而得的强健体魄和父亲教授的剑术发挥了用处，而更为强力的就是召唤术。通过3D的画面和2D的动画效果表现的召唤术，不仅华丽而且威力超群。根据实际的战况使用攻击、回复、状态变化等召唤术，将阻碍前进的恶人们全部消灭。



▲游戏中的召唤术就像是一般RPG中的魔法，瞬间借助来自于异界的神秘力量。



▲有着超强魄力的召唤术动画演出也是系列的一大魅力所在。



▲学会的召唤术将被记录在图鉴中，可以随时进行确认。

琳巴姆

异世界"琳巴姆"是处于与我们居住的世界不同空间的世界。由于那里拥有被称之为玛娜的丰富魔力资源，因此也被叫做"乐园"。但是由于周围异界的侵略以及"琳巴姆"内部国家间的战争，现在的"琳巴姆"已经开始慢慢地失去昔日的风貌。目前的"琳巴姆"分为"圣王国"、"旧王国"和"帝国"三大国家势力。

异界

在"琳巴姆"周围存在着四个相邻的异界，它们分别被称为"机界洛雷拉尔"、"灵界萨普蕾斯"、"鬼妖界希尔坦"和"幻兽界梅特鲁巴"。所有的灵魂都在这四个异界中不断地轮回转生，而脱离轮回的灵魂们则集中于"琳巴姆"。

机界洛雷拉尔	经过"机界大战"后处于荒废状态的世界，居住着类似于机器人的居民
灵界萨普蕾斯	天使和恶魔等混杂存在的世界，其特殊的文化形态是常人所无法理解的
鬼妖界希尔坦	人类和妖怪在这里分处各自的领地互不侵犯，是龙神以及鬼神守护下的世界
幻兽界梅特鲁巴	在优越的自然环境中，幻兽、兽人、妖精等生存于此的幻想世界

召唤术

召唤术是召唤师们所使用的神秘法术，通过名为"召唤之石"的魔法矿石进行"誓约仪式"，自由召唤和操纵存在于其它世界的召唤兽。虽然说没有召唤术就没有"琳巴姆"现在的昌盛，但是由于它的存在也引起了很多无意义的战争。

"召唤兽"与"迷失召唤兽"

通过召唤术召唤而来便是"召唤兽"，被"誓约"束缚的召唤兽们只能通过召唤主的意志才可以返回原来的世界。但由于法术失败或者术者死亡等等原因，有些"召唤兽"无法返回原来的世界而成为野生化凶暴的"迷失召唤兽"，并会袭击人类。





◀▲突然被召唤到陌生的地方并成为"迷失召唤兽"，由于这种痛苦的经历，很多的"迷失召唤兽"对人类产生了仇恨。

RIDGE RACERS 2

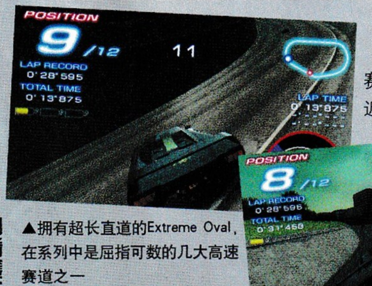
TEXT BY 风间仁

山脊赛车PSP 2 リッジレーサーズ2
推荐玩家年龄 全
PSP RAC NBGI/日版/1~8人/5040日元 2006.9.14

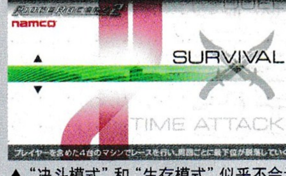
2004年12月，《山脊赛车PSP》作为PSP首发游戏发售，成为PSP发售初期最受瞩目的游戏。时隔两年后，PSP版的第2部《山脊赛车》系列"作品终于又将强势推出。在画面、音乐更上一层楼的基础上，新作中赛车、赛道甚至游戏模式都进行了大幅的增加，前作中系列首次采用并获得好评的"氮气加速"系统也依然得以保留。《山脊赛车PSP 2》将带您体验最高的驾驶乐趣。

增加三大新模式

前作中游戏模式共有世界之旅模式、单人模式、时间挑战模式和联机对战模式几种，而在本作中除了保留了获得好评的世界之旅模式、时间挑战模式以及联机对战模式模式之外，还增加了"街机"、"决斗"、"生存"三大游戏模式。在街机模式中，赛道上设置了多个"Checkpoint"，玩家需要在每个区间的限制时间内到达下一个"Checkpoint"才能获得追加时间继续比赛，可以说是将街机赛车游戏的规则搬到了掌机上。目前"决斗"和"生存"两大模式的具体情报尚未公开，但可以肯定的是两模式会为玩家带来更多的乐趣。



▲街机模式极具挑战性



▲"决斗模式"和"生存模式"似乎不会让玩家轻松过关。

收录赛道数达到系列之最

虽然前作中收录了《山脊赛车》系列"人气的24条赛道，但作为最新作的本作将在这基础上再加18条赛道，使总赛道数达到系列最多的42条(包含顺走、逆走)，而其中囊括了《Ridge Racer Revolution》、《Rage Racer》、《R4》中所出现的全部赛道。下面就为大家介绍其中具有代表性的3条赛道。

Extreme Oval 全长：3074m

在《Rage Racer》中登场的赛道，以长弯道和直道组成的近椭圆形赛道。

▲拥有超长直道的Extreme Oval，在系列中是屈指可数的几大高速赛道之一

◀极小的失误都会造成极大的时间损失，注意力需要高度集中

Mythical Coast 全长：4641m

同样登场于《Rage Racer》，赛道中既有直道和拐角，同时也遍布了上坡和下坡，是配置比较平衡的赛道。





▲上下坡的存在是赛道的一大特征

◀几个锐角转弯的存在使得在该赛道中提速变得十分困难

Ex Revolution Road 全长：6740m

登场于《RIDGE RACER REVOLUTION》的专家级赛道。不仅有S形拐角和连续弯道，道路的宽度也十分狭窄，可以说是系列中难度最高的赛道。



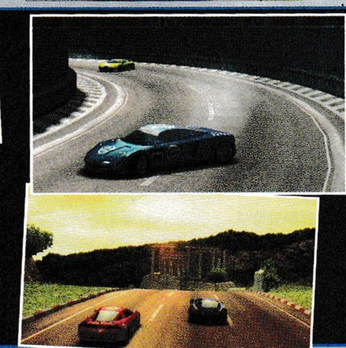
◀绝对的高级别赛道简直是车手的恶梦。

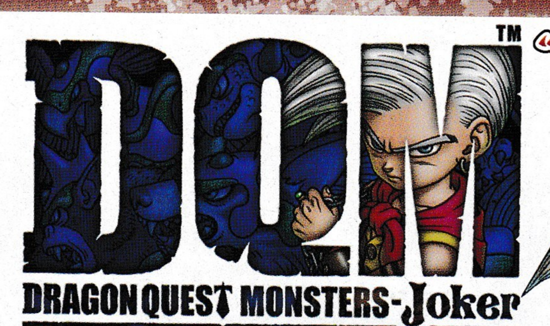
登场赛车种类更加丰富

在前作中收录的54种性能各异的赛车的基础上，本作又增加了8辆Special级别的新车，使车辆的总数达到了62款！而与前作有所不同的是，本作在游戏一开始就可以在CLASS 1到CLASS 6中选择赛车进行比赛。









TEXT BY 风间仁

勇者斗恶龙怪兽篇 Joker ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー	推荐玩家年龄	未定
NDS / RPG / Square Enix/日版/人数未定/售价未定	2006年内发售	

"《勇者斗恶龙》(以下简称《DQ》)系列"的分支"《勇者斗恶龙怪兽篇》(以下简称《DQM》)系列"最新作登陆NDS掌机，这款《勇者斗恶龙怪兽篇Joker》将把NDS主机的机能特性和游戏的魅力完美结合。本作是以收服、培养怪物为目的的RPG游戏，是"《DQM》系列"的第四款作品。而与本作同时发表的"Joker'GP"大赛也十分引人注目，这个利用WiFi connection举办的大规模"怪兽使"大赛将使"《DQM》系列"游戏的对战魅力进一步得到进化。

"怪兽使"之证——"物色指环"

作为一名"怪兽使"率领众多强力怪兽作战的主人公，他的左手戴着一枚镶嵌着绿色宝石的戒指。这枚叫做"物色指环"的戒指是身为"怪兽使"的象征，只要拥有了它就可以操纵怪兽们，释放出强大的力量。

▲此次公开的插画中，主人公身后的怪兽们头上都佩戴着同样镶嵌绿色宝石的头盔，难道宝石中蕴藏着什么巨大的力量？

3D化的冒险世界

本作区别于系列之前作品的最大特征就在于全3D化的世界，这不仅是感官上的不同，还将对游戏性产生巨大的影响。游戏中不仅怪兽们将活生生的存在于世界中，3D化迷宫和树林中隐藏着什么样的强力怪兽也使人倍感期待，本作将给与玩家们前所未有的全新体验。



▲游戏的舞台是存在着丘陵、古城、圣殿等建筑、地貌的多彩世界。



▲故事的中心是叫作"阿尔卡波利斯岛"的岛屿，这里虽然外表繁荣华丽但它还有不为人知的"另一面"存在。

更具个性化的怪兽们

与世界同样受到3D化影响的是怪兽们的战斗场面，之前系列作品中通常只能看到"攻击"，而本作则可以看到怪物们不同的攻击姿态和动作。随着怪物们丰富多彩的攻击技能的大魄力表现，怪物们的个性也将随之凸显出来。





◀▲3D化后的怪物们，其战斗场面的描写也更加真实直观。





▶▲战斗是以3对3的形式进行，了解怪物的特性才能更好地对战斗队伍进行编成。

系统公开！通过攻击来收集怪兽同伴

本作中是通过使用"物色指环"之力来使怪兽成为同伴，战斗时画面的右上方将显示怪兽成为同伴的成功率，而成功率是随着一种特殊的攻击方式"物色攻击"来提高。"物色攻击"的伤害越大成功率值增长的就越多，当满足一定的成功率时怪兽就能成为同伴。



▲使用物色指环之力使怪兽们进入"物色攻击"状态。



▲攻击"物色攻击"状态中的怪兽使成功率提高。



▲满足一定的条件后怪兽成为同伴，队伍也逐渐壮大。

怪兽通过技能系统得到强化

游戏中怪兽累计一定的经验值后便会升级使基本能力得以提高，而作为怪兽使的玩家所要做的是将战斗中获得的技能点数分配给升级的怪兽，使他们学会新的强力技能。由于技能点数完全是自由分配，因此可以先对具有潜力的怪物重点培养。







▲怪兽是属于攻击类型还是回复类型会根据技能点数的分配而变化。
◀根据技能点数的分配，怪兽们将获得新的技能。

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

上期为大家介绍了将会在"《潜龙谍影》系列"（以下简称《MGS》）最新作《MGS4 爱国者之枪》中登场的4位角色，而堪称是集系列之大成的本作，还将会有更多之前系列作品中的人物登场，他们身处不同的立场，为了各自的信念而战。此次将继续为大家介绍3位登场人物，Snake的"战友"Otacon、美丽的科学家Naomi Hunter以及"Snake们"的老对手Liquid Ocelot。

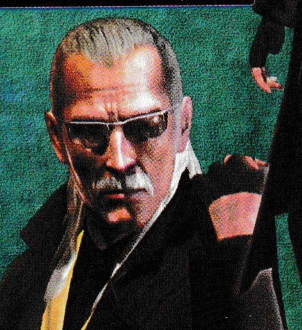
TEXT BY 风间仁

潜龙谍影4 爱国者之枪 Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots	推荐玩家年龄	未定
PS3 ACT Konami／日版／人数未定／售价未定		2007年预定

Otacon

真名Hal Emmerich，因为喜欢日本漫画并且经常参加在美国举行的日本动画展会"Otaku Convention"，因此得爱称"Otacon"。他曾是武器开发公司的研究员，着手开发过METAL GEAR，但此后与Snake一起参加了反METAL GEAR的慈善机构。





Liquid Ocelot

曾所属于GRU、KGB、FOX HOUND等多个组织的左轮枪达人，同时也是一位拷问专家。右手被植入了Liquid Snake的基因，现在的意识已被Liquid取代。

Naomi Hunter



Snake的老战友Gray Fox的干妹妹，在《MGS》中登场的遗传工程学的专家。她将从BIG BOSS身上发现的遗传因子与基因士兵组合使他们得以强化，将"FOX DIE"注入Snake体内的便是她。

▲在战场上行进的Metal Gear月光也是来自"OUTER HEAVEN"的武器吗？

佣兵派遣企业"OUTER HEAVEN"

在《MGS4》的世界中，国家之间的战争实际上是通过国家所雇佣的佣兵来进行的，而佣兵的派遣企业集团被称为"PMC"，拥有数量众多的优秀士兵以及武器。PMC由多个企业共同组成，而其中有5个大型企业所属于一个名为"OUTER HEAVEN"的企业。该企业似乎是由Ocelot一手创建的，另外"OUTER HEAVEN"与之前BIG BOSS组建的武装要塞国家的名称相同。

之前系列作品中的他们是……

此次介绍的3位角色同样也在之前的"《MGS》系列"作品中登场过，并于Snake有着这样或那样的关系。与上期一样，我们来回顾一下这些他们在系列作品中的表现。另外，在最早公开的官方插画中，除了目前为止为大家介绍的7位角色外，还有VAMP、酷似BIG BOSS的老人以及雷电怀中的婴儿将会登场。

Metal Gear Solid

此次介绍的3位角色全部曾在《MGS》中登场。Ocelot在此时被灰狐（Gray Fox）砍掉了右手。Otacon在登场时尿了裤子。



Sons of Liberty

Otacon、Ocelot在该作登场。Ocelot在接近Snake时，他的意识被Liquid的意识所取代。Otacon的妹妹EMMA在本作中也发挥着重要的作用。



Snake Eater

年轻的Ocelot在本作中登场。讲述了他与BIG BOSS是如何成为敌人的。



Virtua Fighter 5

全球无数格斗游戏玩家所期盼的3D格斗游戏大作《VR战士5》即将于7月上旬正式推出街机版，相信国内各地区的街机厅也将陆续购进《VR战士5》街机筐体，激烈的格斗之夏即将到来。此次就为大家介绍本作与前作相比的变更之处、新系统以及两位新登场角色的主要技出招表。

TEXT BY 风间仁

VR战士 5 バーチャファイター 5	推荐玩家年龄	全
ARC / FTG / SEGA／日版／1~2人	2006年7月上旬	

本作操作和与前作的变更点

本作的操作仍是使用8方向摇杆和拳、脚、防3键，各种特殊动作也基本沿用前作的操作方式，因此“《VR战士》”系列的老玩家会有亲切感并且能够轻松上手。前作中的回避在本作中更名为防御性移动，虽然性质基本相同，但回避后所派生的攻击指令有所变化。另外，有着很大变化的投技系统以及新增加的侧面受攻击状态也将对《VR战士5》的攻防系统产生重大影响。

操作方法



动作	操作
●快速前进	⇨⇨（快速后退是⇦⇦）
●俯身快速前进	↘↘（俯身快速后退是）↙↙
●受身	倒地之前Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
●防御性移动	对手攻击技发生时⇧或⇩
●回避攻击	防御性移动中Ⓟ+Ⓚ
●倒地大追击	对手倒地中⇧Ⓟ

侧面攻防将是胜负的关键所在

到前作为止，受到攻击后的状态大致分为正面和背后两种，而本作中将会增加新的侧面受攻击动作。侧面攻击的新概念的导入必将会对攻防产生影响。



◀结成晶的新技之一。结成晶的攻击使得对手的侧面完全暴露，再从位置有利的侧面对对手进行追击。

▶侧面受到攻击时与正面和背后的受到攻击时的表现大不相同，连续技的组合也将会发生变化。

大幅变化的投技系统

恐怕对攻防有着最大影响的当数投技系统的变更。前作中只要输入投技指令便会出现相应投技动作，但是在本作中当满足投技输入时间以及对手的状态、距离等投技发生条件时，投技将确定成立。但是受到攻击或防御以后无法使用这种投技。



◀投技指令输入时如果没有满足必要的条件的话，还会像前作一样作出投技动作。

▶到《VR战士3》之前都使用了这种投技系统。

两大新系统增加：攻击性移动和投技相杀

本作不仅对系列的传统予以保留和继承，还进行了大胆的尝试和创新，其中注目的便是攻击性移动和投技相杀这两大新系统。玩家想要尽快在新作中获得乐趣，就必须要理解和掌握新系统。

攻击性移动（输入⇧或⇩后Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）

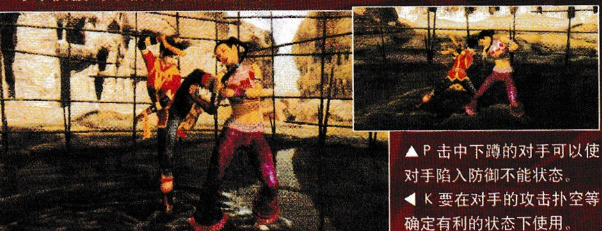
攻击性移动是向对手的侧面进行的大幅度特殊移动，与最小限度回避对手攻击的防御性移动相比，攻击性移动的最大特征就是移动到对手的侧面，这对于增加了侧面概念的本作而言，无疑是有着绝大的作用，可以说是为了“进攻”而存在的系统。



◀虽然不能像防御性移动那样容易的回避对手的攻击，但攻击性移动的真正价值就在于能够发挥出进攻的威力。

▶积极的进行攻击性移动是到达对手侧面所必须的。

所有的角色在进行攻击性移动后，都可以按P或K键进行追加攻击。P时即使被对手防御也几乎没有破绽，而K被防御后则会有很大的破绽，但是如果击中对手就会使对手陷入防御不能的特殊状态。



▲P击中下蹲的对手可以使对手陷入防御不能状态。

◀K要在对手的攻击扑空等确定有利的状态下使用。

投技相杀

在前作中，当投技动作与对方的打击技相遇时会对使用投技的一方不利，而本作中当使用的投技与对方的打击技相遇时将产生相杀，虽投技不会成立，但双方会有短暂的分离，不会对使用投技的一方造成不利。也就是说，前作中预见对手的投技使用打击技迎击的打法将不再适用于本作。



两位新人基本技公开



技名	指令	技名	指令
落步旋风脚	ⓅⓅⓅⓀ	ハイスピードジャブ	⇦⇨Ⓟ
上步冲云	⇨ⓅⓅ	シャドウストームコンボ	⇦ⓅⓀⓅ
飞猴旋子	⇨⇨Ⓚ	クイックバット	⇩ⓀⓅⓀ
大圣双撞	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	コンボエルボーアッパー	Ⓟ+ⓀⓅⓅ
左右击掌	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	ストレート	⇨Ⓟ+Ⓚ
飞猴乱坠	⇨Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ	コンビネーションブロー	↘Ⓟ+ⓀⓅ
悟空疾地	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	ジャンピンゾバット	⇨Ⓚ+Ⓖ
悟空靠山	（悟空疾地中）Ⓟ	ロッケトディスチャージ	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
前空翻	（悟空疾地中）Ⓟ+Ⓚ	トペ・モルタル	（ロッケトディスチャージ）Ⓚ+Ⓖ
猴王弄球	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	デモンダンス	（ロッケトディスチャージ）Ⓟ+Ⓚ
猴王登天	⇨Ⓟ+Ⓖ	スイングDDT	⇨↘⇩↙⇦Ⓟ+Ⓖ
猴王拔山	⇨↘⇩↙⇦Ⓟ+Ⓖ	ハイスピードウラカン・ラナ	↗Ⓟ+Ⓖ



FINAL FANTASY III

ファイナルファンタジーIII

为了拯救世界，被水晶选中的4名少年，本期向大家介绍学者风格的少年阿鲁库和阳光活泼的少女蕾菲亚。另外还有作为NPC在游戏中完成重要剧情的迪修和萨拉公主。在FC版中只涉及到剧情的NPC角色，在本作中会参加战斗，掩护我方成员！那么下面就让我们看一下迪修和萨拉公主会怎样在战斗中帮助同伴吧。

TEXT BY XUN

最终幻想III ファイナルファンタジーIII	推荐玩家年龄	全
NDS RPG Square Enix / 日版 / 1人 / 5980日元	2006.8.24	

喜欢读书的博识少年 阿鲁库 Arc

アルクゥ
「ってことは魔法だとブリザド…
アイテムだとなんきょくのかぜがきくかも…」

阿鲁库是和青梅竹马的鲁尼斯一起被长老托帕帕所收养的少年。性格和鲁尼斯相比有些胆小，对自己没有自信。喜欢在家里一个人读书，而不喜欢在外面和大家一起玩。拥有丰富的知识，是一名大家都认可的博识家。

「フン… そんなどきょうもないクセに…
へへーんだ　弱虫や～い！」

◀阿鲁库小时候经常被别人欺负，所以始终想改变自己胆小软弱的性格。

明朗活泼的顽皮少女 蕾菲亚 Refia

卡茨斯村庄的工匠塔卡大爷一手养大的少女，蕾菲亚。最近对塔卡严格的修行感到不满，经常离家出走。性格非常开朗活泼，只要有一点不满就会直接提出自己的意见，因此经常和鲁尼斯发生冲突。容貌端丽，是一名自信家也是个非常认真的女孩子。



▲蕾菲亚的对话场面。注意看一下左边的人物，难道是西德？

レフィア
「遅いわよ　みんな！」

▲由于天生的顽皮性格，因此经常和家人吵架，离家出走。

受到水晶的恩惠，逐渐增加各种职业

根据情况和战略来自由更改队伍职业的“转职系统”。而本作最初是由《FF V》的初期职业“すっぴん”开始。FC版中的初期职业是“洋葱剑士”，虽然在所有职业当中平均能力最低，但只要穿上洋葱装备，就会立刻变成最强职业中的一个较特殊的职业。本作采用了“无职”（すっぴん），那么职业系统会不会有着大幅度的改变呢？

◀▲阿鲁库的脚下开始发光，说明要发动特技了。这次发动的特技是本作中新登场的“みだれうち”。不能选择攻击目标，但是就像左画面所显示的那样，能造成15次命中，攻击命中次数大幅增加。如果敌人只剩下1个的话就可以集中攻击！

风水师 Geomancer

在不同的地形中发动不同效果的地形技能是风水师的代表性技能。地形技能的效果非常广泛，同时也很强力。发动该特技是不消耗MP的，但是如果失败的话使用者将会受伤。



◀根据不同的地形会产生不同的效果，虽然是同样的特技，但根据不同的地形发挥的效果也会有很大的变化。

猎人 Ranger



弓箭手新增加了能够4次连续攻击的特技“みだれうち”，该技能最初是在《FF V》中登场，而FC版的《FF III》当中猎人的特征就是在后排攻击也不会影响攻击力，因为特征并不显著，所以很多玩家不选择猎人的职业。而在本作中猎人可能将成为很受欢迎的职业之一。

与主人公并肩作战的NPC

在长久的冒险过程中和主人公一行人一起展开冒险的各种NPC角色。他们是掌握故事的主要剧情的关键人物，同时也是在战斗中掩护主人公一行人的可靠同伴。在FC版中虽然NPC和主人公一起冒险，但没有参加战斗，只是在游戏中给玩家提供一些冒险的助言。而在本作中他们将与主人公一行人一起参加战斗，并进行掩护。



◀萨拉公主参加战斗时会使用恢复魔法来恢复我方成员。记得FC版的封印之洞窟的大部分敌人都是不死系，那么萨拉公主除了恢复我方成员以外能不能向敌人进行攻击呢？

迪修 Desch

一名记忆丧失的青年。打算通过和主人公一行人一起行动来找回自己失去的记忆。性格很乐观，长得很帅，非常喜欢追女孩子。



▲一个来历不明的流浪汉。虽然失去了记忆，但从本人的语言及行动来看，他根本就没在乎自己的失忆症。在FC版中他通过某一事件，找回了他失去的记忆，那么在本作中通过什么样的剧情想起自己的身份呢？他的真正身份究竟是……？



▲在FC版中主人公一行人在"封印之洞窟"遇见萨拉公主。看来在本作中依然是在封印的洞窟和萨拉公主见面。她和我方队伍的一员也就是萨斯恩城的士兵英格兹有着较复杂的关系。

萨拉公主

萨斯恩城的公主。从外表来看是一个优雅的成熟女性，而实际上是一个鲁莽而容易采取行动的人。非常信任城里的士兵英格兹。

擅长剑术




◀▲成为同伴后会与大伙一起并肩作战。

最初都是从"无职"（すっぴん）开始

阿鲁库 英格兹 鲁尼斯 蕾菲亚

火炎魔法发动！

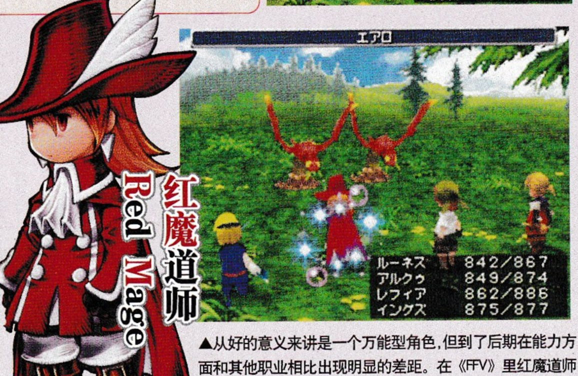
▲火炎系的高级魔法"ファイガ"的咏唱场面。火属性魔法对冰属性和不死系的怪物有特效。

黑魔道师 Black Mage

擅长火属性、冰属性等攻击系魔法的黑魔道师。根据敌人的弱点，能够使用各种魔法攻击，在游戏中始终都是队伍里的主要攻击成员。但是力量和体力很低，所以战斗中要注意剩余的HP。

红魔道师 Red Mage

可以同时使用恢复系的白魔法和攻击系的黑魔法，并且还可以装备部分战士系的武器。但只能使用初级的白魔法和黑魔法，而且能装备的战士系武器在同系列的装备中来看攻击力也不是很高。所以只能用在游戏初期，到了后期还是换成其他职业比较好。

▲从好的意义来讲是一个万能型角色，但到了后期在能力方面和其他职业相比出现明显的差距。在《FFV》里红魔道师有一个非常强力的特技，那就是可以连续使用两次魔法的"れんぞくま"，不知本作中的红魔道师能不能学会该特技。



《龙珠Z》、《海贼王》、《火影忍者》这三部动漫作品相信是无人不知无人不晓了，但是要问三部作品中的角色们数谁最强，相信每个人都会有不同的答案，或许也会有人认为他们不属于同一作品而无法进行比较。现在机会来了，NBGI公司与日本知名漫画杂志《少年跳跃》以及TAKARATOMY公司联手为喜欢这三部作品的玩家们打造了一款动作对战游戏《斗技场 D.O.N.》，三部作品中的人气角色将纷纷登场进行一场空前绝后的激战。

TEXT BY 风间仁

斗技场 D.O.N. バトルスタジアム D.O.N	推荐玩家年龄	全
PS2/NGC ACT	NBGI／日版／1～4人／7140日元	2006.7.20

超越一切束缚的战斗即将开始！

角色 原作中强大的战士们陆续登场

《龙珠Z》、《海贼王》、《火影忍者》三部作品中的角色将会在本作中来一次大集合，除了必然会出现的三位主人公悟空、路飞、鸣人之外，还将会有多位人气角色参战。下面就为大家介绍其中的几位，选择自己喜欢的角色进行战斗吧！


▲3位主人公必然登场

贝吉塔 最后的闪光炮

▲塞亚人的王子殿下，以成为宇宙最强者为目标的孤傲战士。

短笛

▲正义的那美克星战士，绝技魔贯光杀炮威力巨大。





▲体术达人将会发挥他的最大优势，从空中开始使用连续的体术攻击，最后以表莲华结束战斗。



▲使用三把刀的赏金猎人，你永远都不会知道他的真正实力。

孙悟饭 使用“气”将对手吹飞

◀悟空之子，塞亚人与地球人的第一个混血儿，瞬间释放强大的“气”将周围对手吹飞。





◀厨艺最好海盗厨师同时也是腿法的达人，他强力的脚连击令对手最为头痛。



▲小樱不仅有着强力的攻击技，还擅长治疗系忍术，难道可以在战斗中恢复体力？

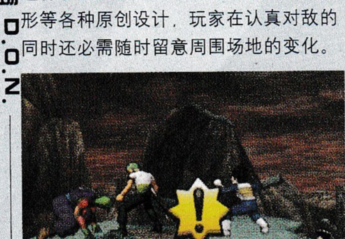
场地 拥有丰富设计的名战场

作为战场，天下第一武道会、黄金梅丽号等原作中的经典场景将悉数登场。而本作中不仅对这些场地的广度、高度进行了重新调整，而且还增加了可以变形等各种原创设计，玩家在认真对敌的同时还必需随时留意周围场地的变化。





◀沿着空岛的巨大豆蔓向上攀爬，将会到达顶端的黄金钟所在地，真正的决战开始！





▶▲在那美克星的场地中作战时，地壳会随时发生高低变化，一定要要留神脚下。

道具 20余种道具乱入

在战斗场景中有多种道具散落，这其中不仅有武器，还有暂时提高角色能力的消耗型道具，合理的利用这些道具将会为获胜带来巨大的帮助。



◀乔巴使用如义棒攻击，游戏中角色们可以任意使用不同作品中的武器。



▲获得了“巨大化”道具后，角色的身体将瞬间变大，不知攻击力会不会随着增加。



▶悟空、短笛、乔巴、鸣人四人同时使用刀来作战，平时无法想像的景象在游戏中随处可见。

游戏系统公开

在本作中所有参战角色的生命是共通的，通过攻击来获取对方的体力，当对局时间结束时最终体力最多的角色获胜，即使中途体力为零也不会败北，也就是说即使到最后一刻也有一发逆转的可能性。



女神侧身像2 希尔梅丽雅
ヴァルキリープロファイル2 シルメリア

推荐玩家年龄 全

PS2 | RPG | Square Enix/日版/1人/7800日元 | 2006.6.22

在本作发售之前在网上很多人都在担心，会不会存在一些致命性的BUG。因为之前Tri-ace是一家著名的“BUG游戏”开发厂商。但没想到这次玩到隐藏迷宫却没有发现任何BUG，看来Tri-ace在除BUG方面已经有了不少的提高。说来该厂商的游戏BUG虽多，但为什么依然有那么多的玩家去喜欢他的作品呢？可能这就是Tri-ace开发的游戏所具有的魅力吧。

二周目

通关以后回到标题画面，会发现画面的左下角出现魔晶石的标志，此时选择New Game就会开始二周目。二周目除了提高游戏难度（主要是敌人的能力提高）以外不会继承任何等级、技能、道具等要素。如果觉得一周目太简单的话可以尝试一下提高了难度的二周目。



隐藏迷宫

在最终迷宫的最后一个记录点记录，再回到世界地图，就会出现隐藏迷宫。如果是二周目以后的话游戏开始就会出现隐藏迷宫，但二周目以后的隐藏迷宫中只能进入音乐欣赏的房间。隐藏迷宫内部还是需要在最终迷宫的最后一个记录点上记录后才能够进入。

更改战斗音乐

用二周目以后的记录进行游戏时按住L1键进入战斗画面的话，战斗音乐就会变成前作《女神侧身像》的战斗音乐。如果按住L2键进入战斗的话，战斗音乐会变成游戏中随机选取的迷宫和战斗音乐。

战魂的解放

解放战魂时根据装备会留下各种提高能力的道具。其中除了一件固定道具以外，其他道具都和战魂所装备的武器以及防具有关。另外，战魂的等级和以下获得的道具没有任何关系，不管是战魂的等级达到最高级还是刚刚满足解放的级别，只要装备不变，获得的道具也不会改变。固定道具是根据解放战魂时战魂的最高能力值而改变，会留下以下3种道具。

最高能力值	道具名	效果
ATK	绯炎石	STR+20 DEX+20
MAG	苍炎石	INT+20 CON+20
RDM	翠炎石	HP+200 AGL+20

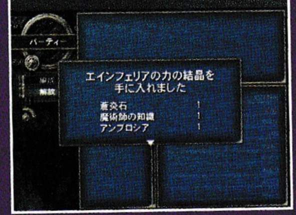
这些道具的获得数量都是根据装备的各项能力来决定的。

道具名	获得的数量
剑士の知识	所有装备的ATK总数/20
魔术师の知识	所有装备的INT总数/10
弓斗士の知识	所有装备的HIT总数/5
盗贼の知识	所有装备的AVD总数/10
重战士の知识	所有装备的RST总数/5
アンブロシア	所有装备的RDM总数/25

根据装备的不同还会获得额外的道具，需要注意的是这里所说的装备只包括武器和防具，装饰品不包括在内。额外获得的道具有：

道具名	效果
剑士の知识	STR+5
魔术师の知识	INT+5
弓斗士の知识	DEX+5
盗贼の知识	AGL+5
重战士の知识	CON+5
アンブロシア	HP+100





隐藏迷宫

首先想进入隐藏迷宫内部的话就必须打败迷宫门口的ディルナ·ハミルトン。

BOSS：ディルナ・ハミルトン					
LV	64	种族	マジック	HP	144000
ATK	1700	MAG	2400	HIT	120
AVD	120	RDM	80	RST	220
炎	+100%	雷	+80%	圣	+50%
冰	+20%	土	+50%	暗	+50%

ディルナ的整体能力不比最终BOSS高，之前已经通过关的玩家想要打败她并不难。需要注意的是火属性范围魔法“エクスプローション”的威力比较强，所以进入战斗之前要装备提高火属性耐性的防具，或者利用封印石来降低对方的火属性攻击力。

进入隐藏迷宫之前，先做好充分的准备

挑战隐藏迷宫时，游戏已经到了最末期，此时玩家已经能够前往世界的各个地点，可以收集之前没有拿到的合成道具、素材等等。下面就列出一些比较实用的饰品、封印石以及技能。

★推荐技能

名称	古代文字	CP	注释
ファーストエイド		3	受伤后有一定几率回复伤害的1/2HP。
フェイント		3	战斗中攻击力等于ATK加MAG。在隐藏迷宫的后期会出现一些同时增加ATK和MAG的武器，所以可以大大提高攻击力。
タフネス		5	HP增加至2倍。可以说是BOSS战的必备技能之一。
ボディパッセージ		6	会心一击时可以直接破坏对方的部位。
バイタルアジャスメント		5	战斗结束后HP回复100%。可以大大节省回复药，在迷宫里练级的时候非常实用。

★推荐封印石

名称	获得地点	还原所需魔晶石	注释
手枷の戒	苍枯の森	400	禁止防御。对一些防御能力很强的BOSS有效，放在台座上使用。
威を削ぐ鞘の戒	苍枯の森	30000	给予伤害1/4。有了这个封印石就完全不怕敌人的攻击，只是需要的魔晶石数非常多，想还原它得需要很长时间。
冰の加护	アウドゥーラ水上遗迹	600	冰攻击力1.5倍，火攻击力减半。其中主要利用火攻击力减半的性能，由于有不少BOSS会使用“エクスプロージョン”、“メテオスウォーム”等强力的火属性大魔法，所以在隐藏迷宫里该封印石的作用还是很大的。
命精の加护	スルス火山洞窟	2000	HP回复效果2倍。关键时刻会起很大作用。
经验を贪る貘の理	昏き妄执の馆	1200	获得经验值2倍，获得金钱0。练级必备封印石，如果没有特别要带的封印石的话，最好经常把它带在身上。
经验を供す友の理	奉龙殿	4000	不参加战斗的同伴会获得1/6的经验值。同样是练级用道具。
敌を除く虚空の理	狭间の森洞窟	2500	碰到敌人也不会发生战斗。不想和杂兵战斗的话就带上。

超实用的装备组合

◆“ファーストエイド（技能）”+“メタボライザー（饰品）”+“命精の加护（封印石）”

“ファーストエイド”和“メタボライザー”都有受伤后有一定几率回复伤害的1/2HP的效果，再加上“命精の加护”的效果，因此可以立刻加满受伤的HP，不管是技能还是饰品，只要发动一种就可以加满受伤的HP，如果两个同时发动，就会恢复多于伤害量的HP。因此只要不被敌人秒杀，那么战斗不能的几率会大大降低。对任何一个BOSS战都非常有效。“メタボライザー”可以从“苍枯の森”的BOSSヒドラ部位破坏（尾巴）来大量获得。

◆“瞬弓ブルーゲイル（武器）”+“ボディパセージ（技能）”

“瞬弓ブルーゲイル”附带的一种特殊效果是每次攻击100%是会心一击，而“ボディパセージ”只要是会心一击就会破坏命中的部位。在隐藏迷宫里的敌人当中有70%以上的杂兵都可以利用该组合秒杀。单手剑“圣剑アスカロン”也有着同样效果，但由于攻击次数少，所以效果并不明显。“瞬弓ブルーゲイル”可以在“狭间の森”的宝箱里获得，或者也可以从“アスガルド”的道具店里购买。

红莲迷宫 第一层

BOSS：ガブリエ・セレスタ

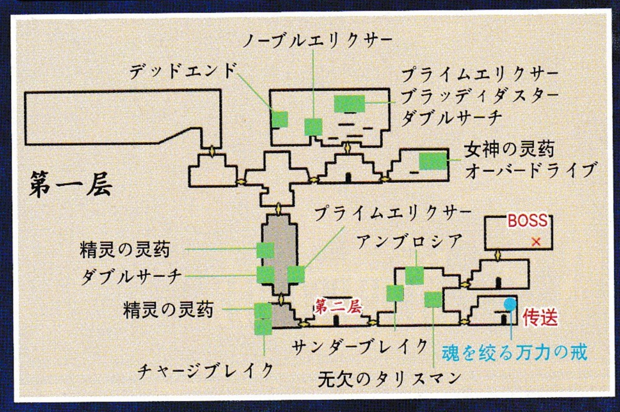
LV	69	种族	ゴッド・デーモン・マジック	HP	240000
ATK	3000	MAG	2800	HIT	150
AVD	140	RDM	250	RST	180
炎	+50%	雷	+50%	圣	+50%
冰	+80%	土	+50%	暗	+80%

入手道具：魔杖アポカリプス

从正面攻击的话经常会被防御，而且背后的装备和右手的枪都有自动防御功能，所以建议用前冲移动到他的左手处再进行攻击。ガブリエ・セレスタ的大部分攻击的攻击范围都比较窄，所以利用Hit&Away的战术就可以连续进行攻击。如果对方要发动"神の雷"等射程长的攻击的话，可以使用魔法或者道具来改变对方的攻击方式。

如果用上述的"ファーストエイド＋メタボライザー＋命精の加护"方法就可以很轻松地将他打败。

打败ガブリエ・セレスタ后之前离队的同伴迪兰（ディラン）和雷奥妮（レオーネ）会重新归队。



红莲迷宫 第二层

从第二层开始出现狗窝。如果调查狗窝的话可以看到主线流程中的经典场面，但剧情中出现的角色都是打扮成我方角色的狗……。打败后并没有什么特别奖励，纯是为了搞笑而准备的。通过部位破坏可以从它们身上获得一些特殊的道具。

另外第二层会出现两个特殊敌人，名字分别叫做"ハイソックスを履いたウル"和"ヘイムドォアル！"。有一定几率掉强力武器魔弓レイザーフォーテル（ウル）和魔剑アクターネファリウス（ヘイムドォアル！）。这两个敌人都会以一定几率出现在第二层最右上方的房间里。

BOSS：ヴォータン

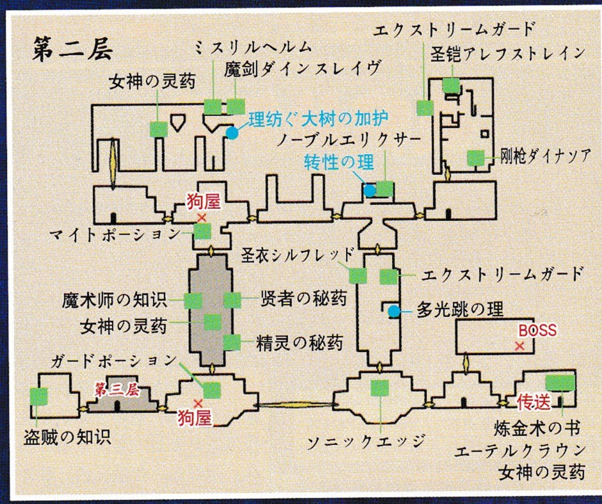
LV	72	种族	ゴッド・マジック	HP	480000
ATK	3200	MAG	3600	HIT	130
AVD	120	RDM	280	RST	350
炎	+50%	雷	吸收	圣	+80%
冰	－	土	+20%	暗	+50%

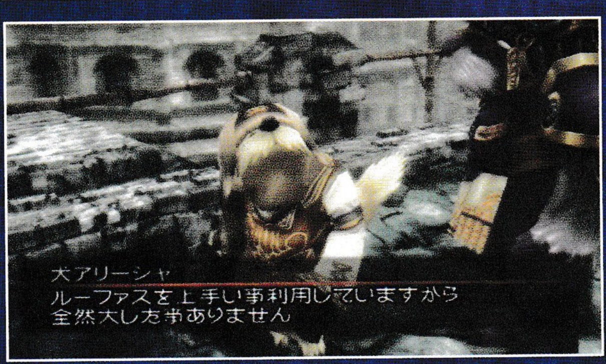
获得道具：圣衣シルフレッド

第二层的台座上设置有所有能力增加至1.2倍的"理纺ぐ大树の加护"封印石，最好把封印石取过来。ヴォータン的攻击力很高，我方成员的HP至少需要20000以上，可以用"タフネス"技能来提高HP。HP降到一半以下就会发动决之技"スピリチュアルランサー"，攻击力不是很强而且只对我方单体有效，所以并不会对我方带来什么威胁。

另外ヴォータン会中毒，如果想持久战的话，可以用中毒的方式来削减对方的HP。

打败之后阿莉、蕾娜斯、希尔梅





▲犬阿莉：“身为这么贫弱的身体，你还真辛苦呢”
犬艾莉西亚“因为我在灵巧地利用路法斯，所以不怎么辛苦。这类的男人，只要给他表现一点女人味的表情就很容易上钩。而且我虽然看起来贫弱，但脱下来的话还是有点……”话还没说完就被艾莉希亚打断，狗窝的剧情都是这种根据本篇内容来改编的恶搞。

红莲迷宫 第三层

第三层之后出现的BOSS级敌人能力比之前的强了很多，如果没有攻击力特高的同伴的话会比较吃力。该层的台座上设有封印石效果倒转的封印石"法を交わす道の理"，解开封印石之前不要带增加攻击力等能力上升的封印石。

BOSS：フラれストーカー

LV	80	种族	マジック	HP	540000
ATK	2600	MAG	4200	HIT	110
AVD	130	RDM	260	RST	400
炎	+80%	雷	+50%	圣	–
冰	+50%	土	+20%	暗	+80%

获得道具：神枪グングニル

基本攻击方式和本篇中的最终BOSS基本相同，只是HP加了很多。如果站在BOSS眼前的话经常会使用"グングニル"来攻击。如果对方使用"グングニル"攻击的话就贴到对方身边不要离开。HP减到一半以下的话就会开始使用即死攻击"力ある名前"和大魔法攻击。另外BOSS身上有4个能破坏的部位，破坏之后可以获得レナス人形（メタリック、クリスタル、アンバー、フルカラー）的4个不同版本。

战胜后理查德加入。

红莲迷宫 第四层

BOSS：フロー

LV	85	种族	ゴッド	HP	1020000
ATK	5000	MAG	5000	HIT	220
AVD	200	RDM	420	RST	350
炎	+20%	雷	+20%	圣	+80%
冰	+20%	土	+20%	暗	–

获得道具：スターガード

BOSS的几个范围攻击带有雷属性，建议多装备减轻雷属性的防具和饰品。HP降到一半以下后会开始给自己使用全能力上升的技能，HP剩30%左右时开始使用单体决之技"エーテルストライク"，威力非常大，即使有"タフネス"也可能会被秒杀。

战胜后芙蕾加入。

红莲迷宫 第五层

隐藏迷宫的最后一层，在这里等待我们的是Tri-ace的招牌隐藏BOSS——昂翼天使。第三层和第四层台座上的封印石会影响到第五层。该层中很多敌人的攻击都附加各种异常状态，建议带上全异常状态无效化的封印石"常に常とする理"。

BOSS：イセリア・クイーン

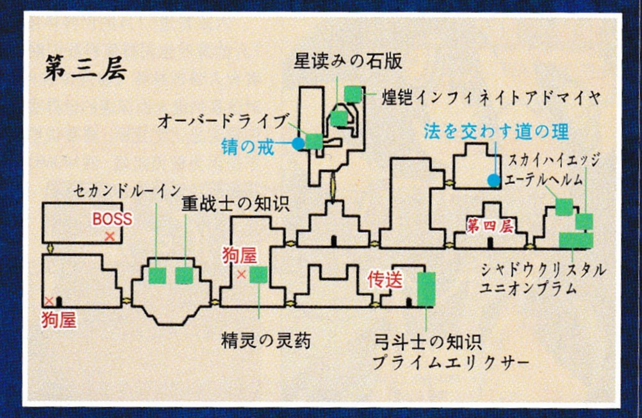
等级	84	种族	ゴッド・デーモン・マジック	HP	1200000
ATK	6000	MAG	10000	HIT	230
ADV	230	RDM	500	RST	800
炎	+75%	雷	+75%	圣	+50%
冰	+75%	土	+75%	暗	+50%

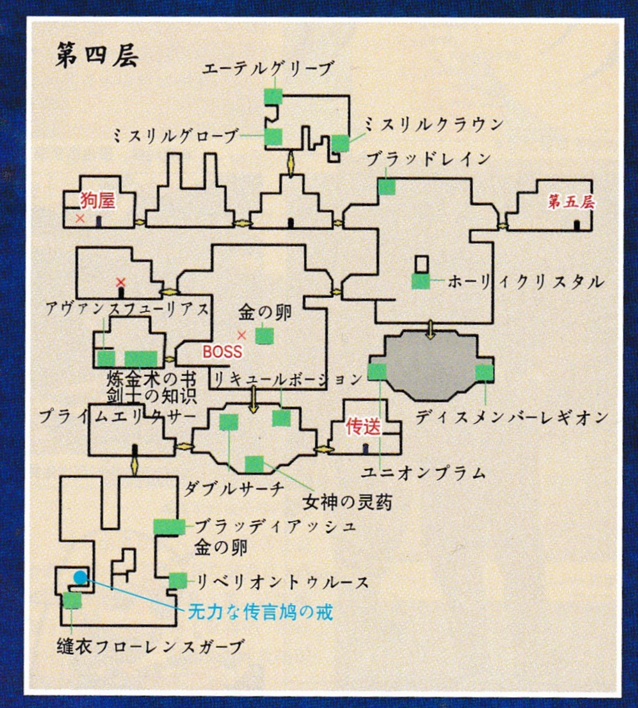
获得道具：圣杖ミリオンテラー

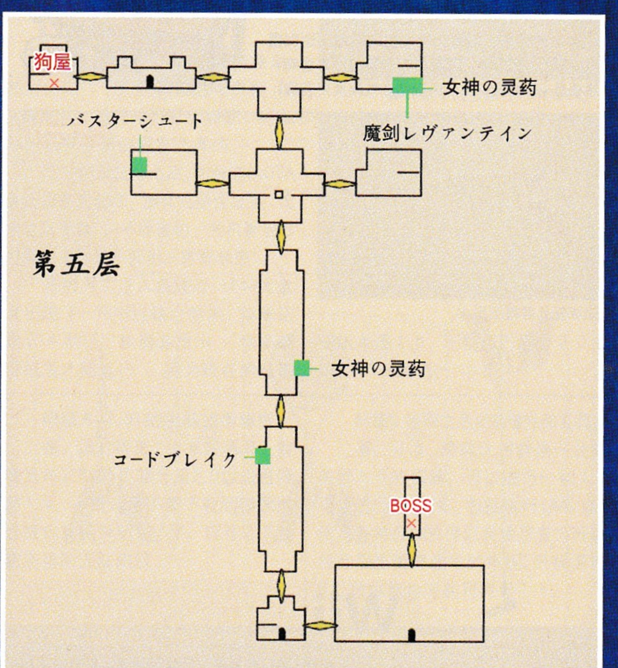
最可怕的是范围传送魔法"アストラルメイズ"，如果没有抗性的话基本上100%被传送，所以一定要给队伍中的一名同伴装备对传送耐性100%的"幻衣ミラージュロー ブ"，或者把队伍分成两队战斗。另外昂翼天使的防御几率非常高，建议在台座上放置禁止防御的封印石"手枷の戒"。

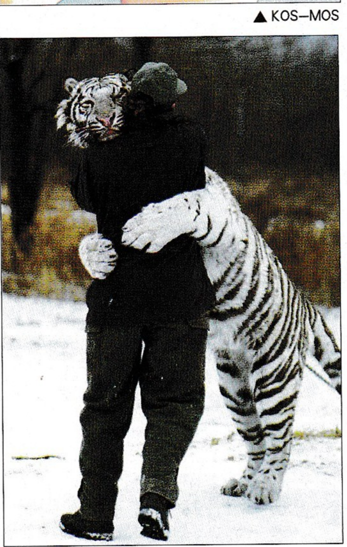
战胜后加入最后一个同伴女武神"ヴァルキリー"。











▲KOS-MOS

六段音速：7月的世界杯依然在如火如荼地进行，而7月的游戏也同样值得我们期待，在这里本编向各位读者大人强烈推荐《异度传说III》，相信玩过前作的玩家对该系列庞大而深邃的世界观以及那些魅力四射的人物们肯定是记忆犹新。需要说明的是，喜欢这款游戏绝对不是因为紫苑姐姐、跟MOMO妹妹也没有关系、当然更不是为了无敌的KOS-MOS，这一点我敢对天发誓！

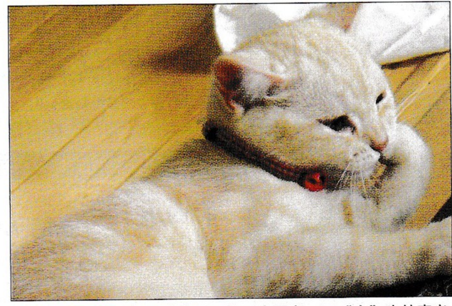
众编：鬼才相信你的话……



▲有时候，猫也需要躺下来思考一下"人"生的意义



▲小贝公然挑衅裁判，证据确凿。



▲向无论何时何地始终坚守岗位的麦当劳大叔致敬！

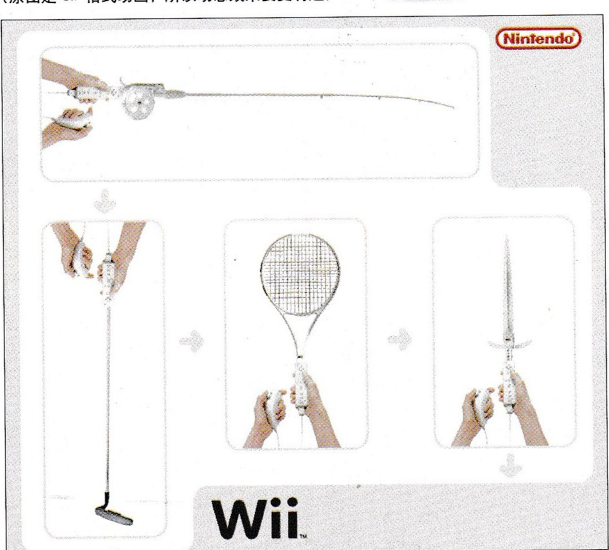


▲这两个人的动作，显然都不是在踢足球……

▲第N类亲密接触。

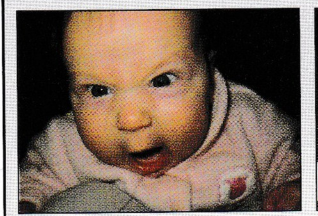


▶可恶的帕恩，居然让我心爱的蒂都在这剥栗子！不过话说回来，蒂都的样子真的好可爱哦！（原图是GIF格式动画，所以动态效果要更有趣）



▲Wii的口号就是，只有想不到，没有做不到！

愤怒的BB——变身版



▲原版



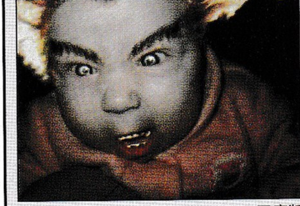
▲史莱克版



▲美国大兵版



▲斯皮尔伯格版



▲恶魔版



▲老神仙版



TEXT BY 兰姆

防线告破！2.5/2.6 PSP降级真书

光驱正常！无任何副作用！完美降级！

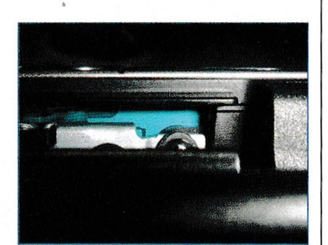
近日，由国外Hacker放出了适用于2.5/2.6版PSP的降级程序，通过此程序可以将主板型号非TA-082的PSP降成1.5版本。原先大家认为这只是针对由1.5版本升级至2.6的机器，然而经研究发现不少出厂时就已经是2.5/2.6版系统的机器，却并不是使用TA-082主板，经过试验，那些机器确实可以完美降至1.5版。

问题1：什么样的PSP可以降级？

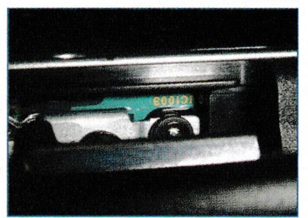
答：降级软件的作者只给出了一个非常简明扼要的判断标准："只要你的主板上不是TA-082即可"。另外，你的PSP不是2.7及更高版本。

然而到底如何判断机器的主板是否是TA-082呢？首先，TA-082型主板只出现在2.5以上（含2.5）版本的PSP上。也就是说，之前的2.01版主机绝对可以降级。

即使是2.5以上的机器，打开UMD的仓盖，只要右上方没有标示IC1003字样的那么就是可以降级的机器。大家赶紧看看自己的PSP是不是传说中的梦幻极品！



▲可以降级的机器。

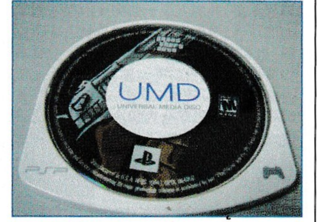


▲ IC1003是倒着写的。

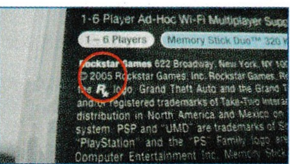
问题2：降级需要哪些东西？

答：降级"傻瓜包"（软件）一个，GTA正版UMD光盘一张，记忆棒一条。

这里给出的降级"傻瓜包"是最简单的方法，不需要再使用另一台1.5版的PSP。免去复杂的配置过程，以减少其间出现错误的几率。而经过试验，发现无论内带2.0升级包的还是2.6升级包的GTA都是可以的，但必须是2005年发售的。如果是没有包装的二手UMD的话，就只能通过附带升级包的版本为2.0来判断，因为2006年发售的必定是附带2.6升级包。



▲ GTA正版UMD光盘



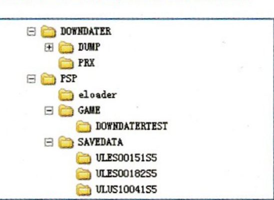
▲注意看包装上有2005字样。

问题3：降级应该如何操作？

STEP 1：

格式化你的记忆棒，然后在电脑上运行刚才下载回来的"傻瓜包"（自解压缩包），程序会提示你指向记忆棒所在的根目录。然后你会看到记忆棒内的目录结构如右图。

警告，以下步骤务必认真执行！



▲记忆棒目录结构。

STEP 2：

关机，注意不要进入睡眠状态。接上变压器，将正版GTA放于UMD光驱内，启动机器，让机器自动运行GTA的正版光碟。



▲指示灯会不停闪烁。



▲存档读取中。

游戏会自动载入存档，然后会自动进入eLoader界面，按○键确认，进行下一步。这时，屏幕一黑，记忆棒指示灯开始闪烁。请不要害怕，现在已经开始降级了。你所要做的就是耐心等候大约3分钟。



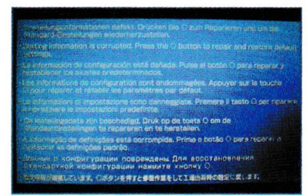
▲ eLoader界面。

STEP 3：

约3分钟过后，机器会自动重启，然后出现一个蓝色的初始化界面，按○键确认，然后进行系统设定，比如你的名字及系统语言之类的。

当一切设定好之后，如果你的GTA盘还留在光驱内，那么机器会显示"无法读取光盘"。不要害怕，关机重启即可复原（注意不要进入睡眠状态）。

开机再次进入系统时，UMD光盘又出现了，只不过这个时候，如果还是GTA的话，机器会提示，"你必须升级后才能运行"，因为现在的是系统版本是1.5，不能运行需要2.0系统的GTA光盘。



▲传说中的蓝屏（系统初始化）。



▲显示需要升级系统。

问题4：2.01的机器如何降级？

答：请升级至2.6系统再降。就像当年1.51的机器升至2.0以后再降回1.5。不过注意不要下载到错误的升级包直接升到2.7了。现在2.7系统还暂时无法降级。

问题5：降级之后还能够升回去吗？

答：可以，降级之后就是一台完美的1.5的机器，可以进行一切1.5可以进行的操作，包括运行UMD盘，使用各种自制软件以及使用官方升级包升级至更高版本的系统。升级至2.6以后依然也还能再降回1.5。

本文所使用的降级傻瓜包由levelup.cn论坛PSP专区版主Zinnia2000制作。
下载地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=6&ID=260280

市场简讯

★PSP的价格在这两周内经历了一个大幅波动，原因在于PSP破解降级获得新突破。1.5版PSP价格略有下跌，而可以破解的2.6版PSP在短短几天内飞涨至1800元。而不能降级的机器则依然保持在1400元左右。

★iDSL于6月底上市，官方指导价格为1198元，不附带游戏。

★NDSL用烧录卡G6L正式版宣布延期，暂定于7月上旬上市。目前市面上贩卖的少量G6L均标有"试验版"字样。

★NDS/NDSL用烧录卡EWIN2系列宣布延期至7月中旬上市。



PS：由于两款Lite型烧录卡皆宣布延期上市，故原定此期的对比评测延至下期。

铁拳 暗之复苏

PS2 ■铁拳 DARK RESURRECTION Level ★★★★★★★★★☆
■NBGI ■FTG ■2006年7月6日 ■1～2人

简评1 为了《铁拳3》买了PS，为了《铁拳TT》买了PS2，为了它我又买了PSP。(by 花郎)

简评2 超级赞！小P已经闲置很久，只是用来看小说了。铁拳来了，俺的小P就又受宠了。(by ttkk)

简评3 Nothing better than TK! (by Leo)

游戏城寨小编 风间仁

本作无论画面、音效还是读盘速度都无可挑剔，只是分离的十字键将抑制擅长使用连续"风神步"玩家的发挥，而右手4个按键的距离又相对有些近，需要一段时间适应。抛开"硬伤"不谈，本作的出现使无缘街机版的国内"铁饭"能够大展拳脚，两位强力新人和铁甲豹王让人大呼过瘾，各角色都进行了重新调整，自定义道具也大大增加。另外本作中的联机模式是全系列中最为体贴的。

游戏城寨小编 六段音速

新增的莉莉和德拉贡诺夫在各方面都比较出色，可谓潜力无限，但家用机中S级的尼娜实力被大大削弱着实令本编痛心。就PSP而言，本作的画面效果比较出色，但除了3个新角色以外，其他人物的通关CG与家用机版几乎相同，这一点略显遗憾。游戏的操作感并没有想象中那么糟糕，但掌机的缺陷也比较明显，比如没有R2、L2键就是一个很大的缺憾，而主机的发热问题也使得游戏时间受到了很大限制。

怪盗卢梭

NDS ■怪盗ルソー Level ★★★★★★★☆☆☆
■NBGI ■A・AVG ■2006年6月15日 ■1人

简评1 不要怀疑自己的图画能力，让我们华丽地变装吧！(by heianderen)

简评2 异质主机上的一款异质游戏，恶搞+变装+画笔=简单的快乐。(by sarangheyo)

简评3 有趣的主机配上有趣的游戏，还有什么理由不为其鼓掌支持呢？(by zeroneo)

levelup网友 heianderen

NDS上不乏充分利用触摸屏的游戏，不过像怪盗卢梭这般图画的游戏却是第一次出现。游戏中卢梭需要通过玩家的画笔变装为不同的人甚至是物来解决一些难题。对于画画不擅长的玩家不必担心游戏的难度，因为游戏中所有的画像需要玩家画的都是寥寥几笔而已，而且准确度的判定也很宽松。另外，本作最吸引笔者的地方在于游戏的剧情非常搞笑，可惜流程太短。

游戏城寨小编 兰姆

《怪盗卢梭》简直就是为NDS量身打造的游戏。NDS的触摸屏用来玩涂鸦是再好不过的，而利用涂鸦来进行变身更是爽快感十足。用漫画形式来表现的剧情让人倍感亲切，即使不熟悉日语的玩家也能轻松看懂。其中恶搞的情节也十分出色，比如可以变身为窗子、艺术品，尤其当两个同样的人物凑到一起(其中一个是卢梭假扮的)，画面相觑的情景绝对是爆笑无比！

合金弹头

PS2 ■METAL SLUG Level ★★★★★★☆☆☆☆
■SNK Playmore ■ACT ■2006年6月29日 ■1人

简评1 3D的合金弹头比起2D来恶搞毫不逊色，玩过以后才知道。(by yaksa1234)

简评2 有创意，但须进一步改进。(by GG)

简评3 游戏大刀阔斧地改革值得表扬，但觉得这样的成品配不上《合金弹头》这个名字。不想让系列衰竭下去的话，就须再努努力。(by Zeroneo)

游戏城寨小编 Hikaru

有点似曾相识的意思，但游戏感觉不太好，没有了2D版本的那种流畅感。也许是制作小组对3D战斗的设计把握不到位，操作起来总是那么别扭，视角控制也有问题。不如做成《新超级马里奥兄弟》那样的3D人物和背景，2D玩法，我想对于这类游戏，那样设计会爽快得多，或者，至少可以学一学PS2的《真・魂斗罗》。操作感对于《合金弹头》系列来说太重要了。期待《合金弹头6》吧。

levelup网友 yaksa1234

提到"《合金弹头》系列"，所有玩过的玩家都会会心一笑的。游戏中角色与敌兵滑稽的动作，恶搞的剧情都会令人忍俊不禁。现在这部作品终于从2D"进化"到3D了，同时也保持了系列一贯的爽快搞笑作风。单从画面上来讲，就对得起"合金弹头"这四个字。武器的增加，角色的增加(KOF中的那两位)，游戏性的增强等等等等，惟一的不足就是感觉帧数不够，转向时有些拖慢。

魔法假日 5星连珠之时

NDS ■マジカルバケーション 5つの星がならぶとき Level ★★★★★★★☆☆☆
■Nintendo ■RPG ■2006年6月22日 ■1人

简评1 NDS少有的正统RPG佳作，强烈推荐。(by heianderen)

简评2 NDS上不可不玩的RPG。(by monkey86)

简评3 到底是老任做的游戏……(by Kiven)

简评4 一款有着完美战斗系统却无法从中享受乐趣的RPG。(by 钢の布露尼尔)

levelup网友 钢の布露尼尔

GBA初代的精髓战斗系统在本作中得以保留，并加入了一些需要触摸才能发动的技巧。游戏在剧情方面感觉还是不错的，也加入了不少还算精美的CG，但是本作的难度设定绝对有问题，无论是前期还是后期都相当简单，没有一点挑战性，连BOSS都能在三回合内解决。这无疑让战斗本身失去了乐趣。五星连珠的设定还是相当有趣的，赞一下。在NDS上，这样的RPG游戏可圈可点，值得一玩。

levelup网友 heianderen

NDS到目前为止素质较高的正统RPG游戏之一，从外到内都渗透着日式RPG传统的韵味。魔法在本作中是最主要的攻击方式，虽然数量不多，但根据阵型排列的不同可以衍生出很多玩法。游戏的另一个特色就是属星，当角色相对应的属星移动到特定的范围内时该角色的能力会大副提升，当5星连珠时更是可以使用最强大的魔法，不过这一设定直接降低了游戏难度。

女神侧身像2

PS2 ■ヴァルキリ・プロファイル2ーシルメリアー Level ★★★★★★★★★☆
■Square Enix ■RPG ■2006年6月22日 ■1人

相对于前作，游戏的进化不仅仅是在画面上。游戏开始没有难度选择，并不存在随难易度的分支。流程基本上是单一路线，和前作一样是按照章节来进行的。游戏没有时间限制，可以无限探索同一迷宫。只要满足特定条件就可以把迷宫中的封印石带到外面，如果在火系的迷宫里放入冰系的封印石，就能使战斗变得更加有利。封印石只要拿到过一次，就可以随时确认该封印石在哪个迷宫中。魔法通过升级来习得，也可以根据技能和装备的组合来生成，在特定组合下累计战斗，习得率到达100%就可以学会新魔法。游戏中一部分同伴是随机加入，所以1周目是不可能收集所有的同伴的。

简评1 《女神侧身像》续作的素质的确不错，不管是音乐，场景，还是人物描写上都做得非常到位。不过美中不足的是游戏的难度，开始很简单，突然一下子难度就上去了。所以要细细品位这款多年磨一剑的经典之作。(by Zero013)

简评2 剧情退化的续作，也是游戏性大副进化的续作，战斗大呼过瘾。(by 真无双の乱舞)

简评3 好的游戏不用吹捧。(by levelup 网友)

简评4 艺术！完全就是艺术！Tri-Ace的游戏都是艺术品！(by 六零)

levelup网友 New_Type_D

我没有玩过《VP》初代，所以我可以更客观地评论这一款游戏。

对于游戏画面我没有什么好说的，大家心里都明白。系统确实较为烦琐，但研究透彻后也会让你乐在其中。部位破坏，光子交换拿取迷宫中的道具等等之类的系统也是让人拍案叫绝。游戏的剧情也是制作得有模有样。遗憾的是游戏音乐方面有些不足，游戏进行了将近40个小时我都没有记住一首BGM这实在是让人失望。

levelup网友 石破天惊

画面效果已经基本达到了PS2的极限。系统方面做了较大的变更，技能的习得需要靠装备的组合，不过个人感觉这个设定有点繁琐。迷宫探索方面和前作基本一样，还是2D的方式，巧妙地利用光子和跳跃来进行，这也是游戏的乐趣所在；全新的封印石系统是个很成功的尝试。战斗系统上，Tri-Ace没有让我们失望。部位系统的加入，提高了游戏的战略性。剧情方面，加强了主线，战魂的剧情被削弱，虽然还是不错的，但少了份前作的感人。

levelup网友 bobxu

《VP2》确实是个非常优秀的RPG，但作为《VP》续作却又是非常糟糕的。剧情上缺少《VP》那样波澜壮阔又非常细腻并让人感动的英灵剧情，《VP2》只能算是《VP》的一个资料片，一段剧情的补完。但是撇开剧情来看，其他方面都是非常优秀。战斗方式是《VP》的进化，取消了回合制，完美地将《VP》的按键操作和A・RPG的战斗中移动结合在一起。封印石的加入可以说是让玩家自己调节游戏的平衡性。

levelup网友 深蓝

《VP》的经典，不单单因为它是《VP》，还有它的系统。

延用系统，而非像《FF12》那样改得面目全非，就已经成功了一半。平面化，而不是为了3D而3D地盲从。战斗系统在原先的基础上加入了策略要素，能不能冲刺到敌人身后就看玩家的造诣。攻击对应不同按键使战斗变得既简单又紧凑，而不像某些游戏拼命地按确定键，也不用像传说那样无奈地抱怨AI。加上画面音乐剧情的进化，绝对是一款满分的成功作品。

本期审判案件

擦边球，会不会“发扬光大”？

——以美女为卖点的游戏今后的走向思考



●盛夏、沙滩、海水，当然还有迷人的我！

主控方：养眼啊，怎么可能没有未来？

迷路男：

游戏，要满足的不仅是人民大众的利益，也要满足人民大众的需要。

属于前者的是正常的游戏，后者就是擦边球。但是所谓人民的利益，其实就是人民的需要。

皇家の社会：

擦边球！其实这个东西在现在的社会里，全部都是吸引人眼球的“时尚”产物。电影固然如此，游戏也一样！有了这样的“时尚”产物，电影卖多了，游戏卖多了，这个其实就是厂商抓住男性玩家的一种手段。我想应该还是可以一路凯歌下去的！

farlur：

人之初，性本色。

我们每个人心里都期待美好的东西，又何必自命清高呢？

擦边球只是我们心中隐藏的渴望的表现。

只要有人存在的一天，擦边球就会永远延续下去。



●身体＝游戏的本钱。

sarangheyo：

如果市场有需求的话，发扬光大是毋庸置疑的。是男人都喜欢性感的美女，既然我们无法在现实中遇到这样的美女，而游戏又给了我们这样的机会去与之相遇，那么这样的机会没有人会想错过吧。

●同样是女性格斗家，打扮的差距咋这大咧？

金色自由：

如果在游戏中频繁出现美女且游戏枯燥乏味缺少故事，那么这就不是一款合格的游戏。如今的玩家需要的是有丰富内容的游戏，毕竟游戏不是用来看的而是用来玩的！随着次时代主机的降临游戏的画面也越来越好了，但是那些只有表面而没有内涵的游戏是不会被玩家所接纳的！

心中的黑暗：

个人认为还是有可能存在的，对，是“存在”而不是“发扬光大”。

毕竟部分人的需求摆在那儿，所以会“存在”

而相对而言擦边球属于“爱者愈爱”“恨者愈恨”的东西，

故其 fans 群相对稳定，想要“发扬光大”谈何容易！

BUZZ：

不限量的东西便不是人们所追求的东西，擦边球多了大家也就腻了，慢慢的也就无视了。

FireMoon_1989：

这个不是好兆头啊！

经典的游戏才是王道，毕竟游戏是用来玩不是用来看的，看是建立在玩之上的。

辩护方：游戏就是游戏，不要本末倒置。

●作为女人，要端庄、矜持。

陪审团

youthew283078489：

这是一个感官的世界，这是一个浮躁的时代。年轻的我们会浮躁，游戏商也会浮躁。打美女牌早已不是什么值得惊讶的事情了，被某某美女萌到了就买下某款游戏应该大有人在。这个已经是业界的一个潜规则了，MM们露不露还是看玩家的——FC时代想露也露不出来。但游戏软件市场比现在大说明了什么问题？有时候，左右 MM 穿的多少的是玩家，所以不要老是拿厂商说事儿。他们是商人，他们需要赚钱。只是打美女牌的意图不要像某厂商那样明显，那样露骨就行了。



●因为美，丧尸看到我也会让我三分。

观众席

tctc：

喜欢就好喜欢就好，也别因为自己不喜欢就去说三倒四的，显得你素质高哦。最鄙视的就是这种人，嘴上说不喜欢暗地里玩得那个爽。

Oookazuma：

不感冒花瓶游戏，主要还是游戏性。不过也不是美女游戏都是花瓶，近期代表作就是《VP2》……拥有感人剧情、豪华声优、完美系统、爽快战斗的游戏不在花瓶之列。

风行天下：

作为调节还是可以的，但是如果太多太滥的话，大家一定会出现审美疲劳的。

鬼冢英二郎：

擦边球，会发扬光大。但仅仅有性感美女是不够的，以后像这类的游戏，如果能在做到保证游戏质量（耐玩性、情节、画面等）的前提下，打些擦边球，那么销量将会更可观。

★织田信长

凯歌不凯歌我不知道，但我坚信游戏制作商一定会将“邪恶”进行到底！

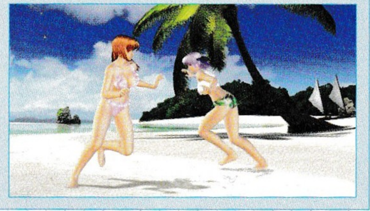





●如果不“光大”，连作为周边的我们也会没有市场。

裁判长 Zero 的庭审报告：

按照“存在即为真理”，我不能否认美女类游戏已经在游戏市场上立足，并被人们所接受。但是如果厂商的心思都花在如何让运动轨迹更接近真实上，那么对游戏产业的发展将没有任何帮助。时代的进步，当然要求画面也跟着进步，要求女孩子也变得美丽吸引人。我们要以享受“游戏中的美女”的心态来对待这个事情，可千万不要以对待“美女中的游戏”这个想法来 PLAY 哦。




本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

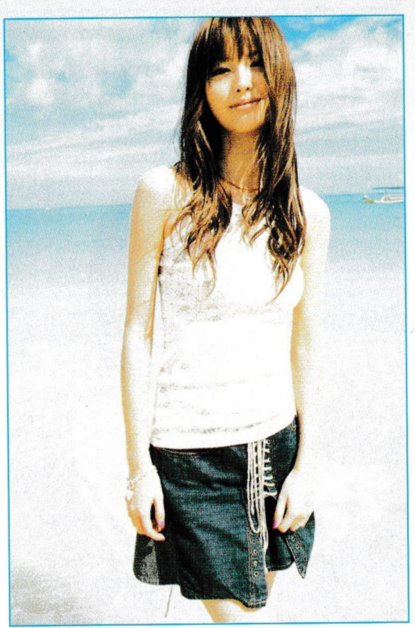
本期案件主贴：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=257768&page=1



铃木 绘美
EMI SUZUKI

身份：演员
生日：1985.09.13
出生地：京都府
血型：AB型
星座：处女座
身高：168CM
三围：B80/W58/H82
兴趣：购物、化妆
爱吃的东西：巧克力
性格：好强








EMI SUZUKI
铃木 绘美
EMI SUZUKI
铃木 绘美











EMI SUZUKI

铃木 绘美

◇连续剧

2002.01.09 漂流教室
2002.07.01 午餐女王
2004.07.06 水男孩2
2005.01.03 浪花金融道6
2006.04.15 GAL CIRCLE

◇电影

2001.12.15 千年之恋－源氏物语

◇写真集

2002.07.15 LOVE!

◇CD

2003.05.28 ALL THE THINGS SHE SAID
2003.04.02 Reset

原帖地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=257022



EDITOR／Hikaru

让我拥抱你入梦

让我拥抱你入梦 ／ 在我温柔的歌声中 ／ 虽然声音已沙哑 ／ 依旧是最美的歌 ／ 唱着唱着，忘了短暂的拥有 ／ 唱着唱着，仿佛爱你到永久 ／ 玩火的孩子烫伤了手 ／ 让我紧握你的小拳头 ／ 爱哭的孩子不要难过 ／ 让我陪着你泪流

这是郑智化1991年《年轻时代》专辑里的一首歌。所谓短暂的拥有，也许是因为门第之差，也许是因为生活轨道不同，又或者是因为始乱终弃……时隔15年，我们也长大了，面对自己的人生，我们也有机会问这样一个问题——

本次的话题是：如果一段感情注定短暂，你还愿意投入真爱吗？

DK （levelup.cn 网友）

女朋友今年去日本，所以看了这样的题目很是有感触。

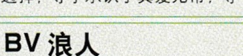
我一直坚持的是，人一旦遇上自己的真爱，那就很难控制自己不陷入其中。而一旦陷了进去，就无所谓是否愿意付出了。而且，真爱不是说投入就投入的。人没有那么伟大，说投入真爱就能做到。真爱就像隐藏在地下的温泉水脉。你找不到它，在错误的地方，就算挖到地心也难以找到。然而，若真的挖对了地方，只需拨开些许泥土，它都会喷涌而出。感情的事对人来说是很难控制的。

再说恋情短暂的问题。我觉得没有注定短暂的恋情。短暂的原因大部分是人为使然：出国、家里反对甚至婚外恋情等等。除非一方得了绝症，其他都是可以认为控制的。而此时，真爱的付出就显得很重要。某届港姐有这么一道题："若能选择肖邦和希特勒之一作为丈夫，你会选谁？为什么？"当时的冠军是这么答的："我选择希特勒，我希望能用真爱感染他，让他放弃发动战争的想法。"可见人们是多么相信真爱的力量。所以在什么都还不确定的时候，我是不提倡放弃的。毕竟真爱难寻。



雪泥 （levelup.cn 网友）

真爱？短暂？我不要在一生的苦味中回顾那一瞬的甜蜜。若是真爱，就不会满足于区区几个片段的共聚。不要拿无悔骗自己，拿轰轰烈烈作幌子吧。如此选择，等于承认了真爱无常，等于接受了一生活在回忆里。以后的生活呢？以后朝夕相处面对的人呢？只是一种无奈的敷衍？如果我找到真爱，我不会满足于短暂的相拥，所以不能接受这种假设。不管男人女人，都应该负责的。





BV 浪人 （levelup.cn 网友）

愿意！为什么不？即使注定短暂，也会全情投入！因为短暂才更值得珍惜！无论是什么原因造成这"短暂"，真的付出之后谁又能保证不变化成"永远"呢？真的爱一个人付出更多也不会在乎，真的过分认真的去考虑什么公平，甚至有些人在分手后会为了在一起时候的花费应该平分这种问题闹上法庭真的让人很哭笑不得，也只能微微上仰嘴角小声地说"难怪你们会分手！"一直就奇怪那些所谓的"专家"提倡的婚前财产公证是必须的这种完全站在经济利益角度而非情感角度的说话！当然这也表明了现在社会的实际情况，找有钱的当然是每个人都想的，以情感交流为第一出发点，能够认真投入一段感情的却是少之又少。虽然就现在的社会大环境来看很难对这次的这个问题做很好的回答，因为毕竟就如某些人说的，真爱要付出的"代价"实在是很大，一旦已经知道结果，就几乎不会有人再去尝试。但是我还是要说，如果是我，我真的愿意去付出，而且我不会去要求什么，一直都觉得"爱"这东西是可以而且也完全能够是单方面的。可能我就是那么单纯，也知道自己是个很多想法都不切实际的人，但是这次的问题又怎么能够用如今已经被完全误导化的现实来回答呢？

sydney （levelup.cn 网友）

如果真的相爱，也许我们会忘记这些让我们感到俗不可耐的东西吧。我只能说感情是个未知的东西，太过于了解这个人了反而很难会爱上他（她）。爱不爱一个人与很多东西都无关，哪怕是被爱的那个人本身，感情的长短也是如此！抛却现实中的一些观念，我可以接受短暂的爱情，但是我也要问，在现在这样的社会，哪个人能输得起这个东西？我会记得一句话，尽管很残酷：感情就是一场游戏，最先掏出真心的那个人是输家！

dong_hailin （levelup.cn 网友）

人判断问题的方式往往可以分为两大类，一类是理性，另一类是感性。而感情问题毫无疑问是属于感性问题里的，我们又何苦非要把它推入理性的范畴呢。所以在面对感情问题的时候，我从来不去考虑，"值不值？"。想到了某电影里的情节"爱一个人需要理由吗？不需要吗？需要吗？不需要吗……"感情的价值是无法衡量的，真爱的价值更加是无法估量的……所以我们为什么要选择深陷其中，也是不必过于去深究的，爱就爱了。如果你一定要衡量，那么你是在做生意，而不是在谈感情，更不要说什么真爱。真爱的真谛在于付出，而不是所得……世间存在太多的变数，没有什么事情是绝对的，所以在一段感情还没有开始时，就先对其下短暂的定义，是不合适宜的。





LIKY

（掌机王 责编）

一般遇到心爱的人，你不可能不投入感情，一投入感情，只要你不是一个玩弄感情的人，你就会陷进去，慢慢越陷越深，就算这段感情是短暂的，你也会什么都不顾。有时候感情来了是身不由己的，你根本不会去在乎以后怎样，两人在一起会享受那种快乐，就算已经预料到以后的结局不会完美，但也会不断求一个自我安慰，不自觉地去回避不愉快的想法。其实以后会发生什么谁都说不准，这段感情是否注定短暂，没有定数，也许短暂的伤悲会迎来完美的结局，所以如果感情来了，还是投入真爱吧，最起码你不是一个感情的骗子。





多边形

（UCG 编辑）

多短的感情能够被称为短暂？多长的感情能够被称为永远？与其去讨论"是否愿意为短暂的感情投入真爱"，不如检讨一下自己的爱情观。

对一个人产生感情的过程，可以是瞬间迸发的热情，也可以是长久相处的倾慕。我们姑且把所有人的这个过程友好地想象为善意、真诚和纯真的——当然这样的假设会让这个话题失去讨论的意义——这样做的目的只是为了给出一个好的大前提罢了。那么在这样的一个前提下，无论这段感情能够走多长，双方所投入的，也一定是真爱了。

感情的重点不在于时间的长短，而在于享受的过程，两情相悦水火交融缠缠绵绵卿卿我我，个中甜美滋味能让双方受用无穷让他人羡慕无比。最重要的，是你对待感情的态度一定要真诚，也许这段感情注定无法长久，但是你若抱着欺骗的态度去对待，你所伤害的不仅仅是对方。真正的爱情不属于自私的人，不可能你既要享受爱情的快感，又不愿意投入自己的感情，玩弄感情的人必将受到爱情的惩罚。

雨滴

（UCG 编辑）

如果按照市场经济的原则，明知道是一段短暂的恋情，还要花费时间、金钱和感情去投入，怎么看都不值得。不过话又说回来，感情这事，从来都是不在乎天长地久，只在乎曾经拥有。所以说，爱情这东西永远无法用明确的价值观去衡量。

当然，这是十分感性的分析，人活在世界上总有太多太多的东西要去考虑，所以这事如果放在我眼前，估计除非我爱他爱到发了疯，否则怎么说我都不愿意明知道即将结束，还一股脑地把自己的一切给投入了进去……毕竟事后真正会悲伤会难过的，还是留下的那个人。



传说的大众脸

（友情客串）

曾经听说，不在乎天长地久，只在乎曾经拥有。注定短暂的恋情，也注定了失去。但，短暂又是什么？天长地久又是什么？也许，世上本就没有天长地久，也许，一切本就是短暂……

而我，却是害怕短暂的。始终相信，如果注定会失去，倒宁愿从来没有得到。拥有时越是美好，失去时越是痛苦……也许我就是这样懦弱。但爱，谁又能保证什么呢……爱上一个人的时候，谁会想到要爱他（她）多久呢？爱上一个人的时候，谁会想到是长久还是短暂呢？没有人知道。所以，在明白一段恋情注定短暂之前，也许自己早就已经投入真爱了吧。而当一个人投入了真爱后，他（她）还会收回这份爱么？

小翠猫

（友情客串）

天涯社区最近出了一件很有意思的事情，有位"电车女"，27 岁性格保守且貌不美的大龄女青年，暗恋的对方太优秀，让她遥不可及。自卑的她看了《电车男》这部电影后，鼓起勇气来到能人云集的天涯寻求帮助……于是又一名垂青史的强贴诞生了！个人是非常支持电车女姐姐的，她的座右铭是：努力争取自己的所爱，即使失败也没关系，至少努力过。

没错！就算外表如何如何平凡，才华如何如何浅薄，至少也要爱我所爱！我们都太平凡了，仿佛一出生便能看到自己的终点，在庸庸碌碌的生活里，只有爱情这种神奇而不可预测的事物，值得全心期待，值得让你奋斗一番！碰见一个让自己爱的人不容易，同时还要对方也爱你更是难上加难。那么本次的话题还用得着讨论吗？我们可比电车女姐姐幸福多了！面前明明是一段两情相悦的爱，除了点上一把火，还有别的选择吗？如果没有真的爱过，这茫茫一生要如何度过，倘若真的爱过了，瞬间也能永恒！

那么在绝望的离别来临之前，让我好好地拥抱你入梦吧。

你一言我一语

泰坦：我的回答是——Absolutely yes。感情本来也只有长短之分，没有永恒一说。况且，"注定短暂"也未必真就没有前景。再况且，一个球员会因为怕受伤而放弃足球吗？

GOUKI：我愿意。

fiy3800：说实在的，这个问题有点愚蠢……因为这世上所有的快乐的感悟都只能是瞬间。

海贼王的左手：我可以很实在的说，如果是短暂的感情我是不会去追求，更不要说投入了！短暂的感情分两种，一种是有很深感情的人分别的那刻，那我会时时刻刻陪伴她这最短暂的时刻；还有一种是明明知道要分开，但还是认识交往了。这种情况我想我不会付出感情，因为会受伤的……

lay：绝对不会！真爱要付出的代价太大了！

数码人：短暂的感情也是一段感情。没有真爱的感情还有什么意义。

link0079：没有永恒，火花才灿烂啊！

周董：我想我会的，既然我爱她，我就会投入我所有的感情。无论到最后会不会分手，我还是会爱她。

mzero：为了能够圆自己的一段求之不易的感情我是会投入自己的真爱的，因为并没有其它的原因，只是自己所向往的感情，哪怕是只有数天，也能够表达自己与她之间的快乐。

jackal：这地球上没有注定的事情。我不相信命运。

冰封の铃兰：短暂有什么不可以？哪怕仅仅是瞬间的一笑、一颦，一回眸，我都愿意付出，都愿意等待。

零の红い蝶：只要快乐过、幸福过，我的人生就无怨无悔了……因为我们的生命同样的短暂啊。

为爱流浪：少女时期的我们总是把爱情想的多么美好，可是真正经过后就会发现，那只是幻想，但无论结局是什么我觉得那都是留在心里的感动，飞蛾明知会死为什么也要去扑火呢，因为它知道在燃烧的那刹那才是最绚烂的，正是因此，我经过了我也绝不后悔，结果也许不是我要的，但那过程是实实在在的，永远留在我心里的最美好的回忆……

充填总失：真挚的感情都值得投入，我相信事情总是可以猜到开头却猜不到结局。

foxhe：我觉得时间不是问题，关键是值不值得去爱。一段真挚的爱情，无论时间的长短，都能令我们一生永记。

仓木麻衣：人有的时候就是这样，不知道长短就不会珍惜，就像我们不知道自己能活多久一样，如果有一天你得知自己只能活10年，你一定会很珍惜自己的每一秒钟；同样的，我们不知道感情能维持多久，所以很多人不知道珍惜感情，如果知道这段感情的期限，我一定会用自己的全部的力量去珍惜与对方的一分一秒，用自己的爱来呵护对方的心。

Silver_fox_dai：如果是真爱，一定不会计较太多的因素的。

illusion0083：我是个慢性子，而且还有些反应迟钝，如果是一段短暂的感情的话，可能，只有当它结束的时候我才会意识到吧，不过正因为这样，我才能让自己在每一件事情上都去认真争取。

太阳国度：绝对绝对绝对不会。接受一段明知短暂的爱情（特殊情况除外，比如对方是将死之人，为了给对方一个无憾爱情），本来就是一种冲动且不负责任的做法。不仅是对自己不负责任，也是对对方不负责任。

ooo明日梦ooo：如果你没投入真爱，这段感情等于没开始，那又何来短暂和永恒。

恐惧代言人：再短暂也是爱……所以，只要值得，再短都无所谓！





先来欣赏一篇《新鬼武者 幻梦之晓》的小同人，再来看看玩过《大神》后，会中什么样的毒？原来最近的世界杯旋风也刮到了希腊圣域，圣斗士小将们又都在打哪个位置呢？也许等你看到这期Web Show时，大力神杯已经被某个幸运儿高高举起了吧！几家欢喜几家忧，这次就选了两篇文章，以怀念被淘汰的两支传统球队——阿根廷和西班牙，希望他们能够在下一届取得更出色的成绩。



茜

楼主：鬼の下忍

文禄6年，妖星出现。

庆长3年，醍醐之花见。

然后……

幻魔……

魔空石……

秀吉……

创造神……

还有，那个男人，柳生宗矩……

女孩这样想着，缓缓踏过伏见城外的小道。现在已经是公元1600年了，过去的时间里，女孩经历了太多的事情，她见证了人类存亡的最终决战，而现在，一切又归于平静。又到了美丽的春天，小道两边的樱花随着微风轻轻飘舞着，孩子们欢快地在樱树下奔跑着，嬉戏着，看到这一切，女孩露出了浅浅的微笑。

"托你的福啊，苍鬼兄。"

女孩名叫茜，柳生茜，而她却习惯叫自己十兵卫。十兵卫是他爷爷传下来的称呼，只有柳生之庄里最强的孩子才配有这样的称呼，她便是这个孩子。柳生十兵卫的称呼是女孩的骄傲，她爷爷曾经和一个叫明智什么的家伙讨伐过雄霸一时的织田信长，柳生之剑也就此变成了讨伐幻魔的武器。作为继承了十兵卫之名的孩子，也作为鬼之眼的拥有者，女孩14岁就踏上了讨伐幻魔之路，当然，目标还有一个，就是柳生之庄的叛徒——柳生宗矩。

经过一年的战斗，女孩终于和同伴们一起消灭了幻魔和创造神，然而柳生宗矩却行踪不明，这也使女孩心中多了一份不安。

女孩走到了樱花树林的深处，那里有着一块没有名字的石碑，这世上也只有六，七个人知道，这里长眠着一个用生命拯救了人类的男人——结成秀康，不，是灰烬之苍鬼——那个被称为最强最恶鬼武者的男人。

女孩跪在了墓旁，放上了他生前最爱吃的"里芋味噌煮"。"苍鬼兄，我回来了"女孩微笑着的脸上露出淡淡的悲伤。

那天，最终的决战，苍鬼用他最后的力量击败了创造神，为了彻底消灭幻魔的力量，他用自己的生命毁灭了幻魔母树。众人都在创造神的力量下昏了过去，只有拥有鬼之眼的茜最先醒来。"苍鬼兄！不要去啊！！"她拼命地朝正走向幻魔母树的苍鬼跑去，然而，一堵看不见的墙挡住了她的去路，无情地将两个人永远地隔开。"苍鬼兄！快回来啊！！"女孩声撕力竭地叫着，而墙壁却阻断了她的声音。

"十兵卫，樱花真美呢……当你看到樱花的时候，也会想到我吧。"苍鬼回过头，"十兵卫，每个人都有每个人的道路，这就是我选择的道路。对不起。"说完便走入了幻魔母树。一阵强光过后，苍鬼，幻魔，妖星，全都消失了。众人慢慢地醒来，只看见茜一个人在无助地哭泣……

想到这些，女孩的眼睛湿润了，她紧紧地抱住了墓碑，泪水打湿了墓碑。满天的樱花散落下来，女孩慢慢地站起来，擦去了眼泪。"对不起，苍鬼兄，这是我最后一次哭了。"女孩说道，"苍鬼兄也变成了樱花守护着我吧。"

"再见了，苍鬼兄。"女孩静静地离开了。她的路还有很长，因为她是十兵卫，继承了十兵卫之名的孩子，也是苍鬼永远的十兵卫…

[测试]

你的名字里所蕴含的意义

（结果见后）

楼主：save

占卜方法：

1. 写出自己的名字（不包括姓氏），再写出每个字的笔划。

2. 算出所有字的总笔划，再对照图表中的数字找出你所属的类型。

(例)孝天

7划＋4划＝11划



游戏名称大串烧

楼主：期待

大约在地球《文明》的《大航海时代》，《霸王的大陆》上，《江湖》中邪恶的组织《绿色兵团》在首领《暗黑破坏神》的带领下为了《雄霸天下》而掀起了血雨腥风，摧毁了正派武林的基石《豪血寺一族》和《皇家骑士团》，杀害了武林盟主《卡诺夫》和夫人《雅典娜》，甚至于连平民百姓的诸如《玛里奥》、《水管工人》等都不放过，整个武林岌岌可危。

为了拯救苍生，我们的主角《新乞丐王子》出战了，他是《皇室的血裔》，师承《赤影战士》，拥有传说中无坚不摧的《斩红郎无双剑》，还有忠诚的爱犬《古惑狼》守护左右。王子不负重任，为了《最后的使命》，闯过了《静寂岭》，踏平了《赤色要塞》，最后终于来到了恶魔们的老巢《冒险岛》。

先是破坏神的《保镖》——《骑兵七勇士》、《变身忍者》迎战王子，但哪里是王子的对手，三五回合全部KO。王子冲向破坏神，只见破坏神哈哈大笑，王子正愕然间，掉入了由《炼金术士玛利》设计的陷阱里。



王子正绝望时，受过他恩惠的《ChuChu火箭》鼠偷来了破坏神的《所罗门之钥》，打开了牢门。毫无防备的破坏神哪里敌得过，就在王子准备用奥义《霸王丸地狱变》解决破坏神时，"救命"声传来，原来王子的未婚妻《洛克人》的妹妹《美人鱼》落在了破坏神手里，就在王子无奈之刻，卑鄙的破坏神使出了人神共愤的禁招《野球拳》。千钧一发之时，王子的爱犬以身体挡住了破坏神的进攻，当场牺牲。王子悲愤万分地发出了传说中天下无敌的最终奥义《怒之铁拳》——邪恶的破坏神终于魂飞天外。



一群《斑鸠》在天空中盘旋，或许它们也为王子的爱犬难过。王子将爱犬葬于它最喜爱的《动物之森》的《莎木》下，之后和心爱的女人筑起了《爱的小屋》，过上了幸福的生活。

《大神》中毒之10大征兆

楼主：jxas

一个月的大神下来，本人在感叹其为"本空间第一神作"的同时，也做了以下总结。

1）看到小动物，只要是在地面上的，就会有喂食物的冲动。并且会把食物分成"豆、草、肉、鱼"四个种类。

2）看到地面上有小的障碍物，例如花盆、石头等，就会有撞破它的冲动。怎么撞都不会受伤，而且会有钱或食物出现。

3）看到路边有枯萎的树木，会情不自禁地用右手比画着画个圆圈，以此让它恢复生机，并且得到"幸玉"。

4）看到有泥土的地方，就会有去挖坑的冲动。挖出来的不是宝箱就是四叶草。

5）看到行人，就会有顶他的冲动。或者拉住他拖动到某处。

6）看到矮墙就会有跳上去的冲动，并且用很漂亮的二段跳翻越过去。

7）看到池塘或者其它湖、河之类，会不怕死地跳进去。因为可以画荷叶，并且用风来吹动。

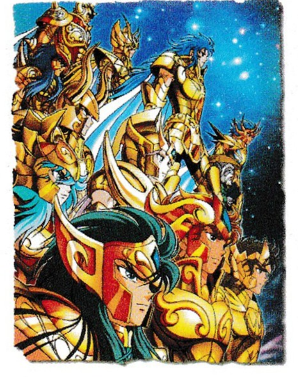
8）看到冰箱里的冰块，就有打开煤气的冲动。因为有火源就可将火引到冰块处使其融化。

9）看到面前有障碍物，不会绕道，而是伸出右手狠狠地画条斜线，将其毁坏。

10）……很重大的发现。原来一张没有任何表情的脸，没有嘴巴没有鼻子，只有由两条细线组成的眼睛的脸……也是很帅气的！玩过大神的朋友们，也许知道我说的就是他！对！那个阴阳师！小眼睛，不！是没眼睛的人原来也可以这样帅！（虽然后来有人说他是女的……残念）







雅典娜的圣域足球队

楼主：无夜游民

本报星河历 2046 年 1225 日讯：

在银河系体育联合会主席宙斯的号召下，新一届"奥林匹斯圣战杯"环宇宙足球赛即将开赛。在希腊圣域的纱织·雅典娜小姐也早已按捺不住，以城户集团为注资企业，组成雅典娜的圣域足球队参加"圣战杯"比赛。下面本报将对球队进行详细介绍。

目前主力队员由号称实力最高强的十二黄金圣球士组成（因为其球衣都是金黄色），而其中的童虎先生因为是上一届"圣战杯"的前辈球员，所以这一届出任新球队的主教练，而早已隐退多年，和童虎同为上一届球队队友的史昂则出任球队副教练兼守门员教练。而史昂此前由于曾经出任由哈迪斯领导的冥王财阀的对外经营拓展顾问，因此外界多有猜测，怀疑其是否冥王财阀的商业间谍。

冥王财阀在现任 CEO 哈迪斯的率领下可谓垄断了整个地下世界的经济，而且雄心勃勃的哈迪斯同样有意组建球队参与"圣战杯"比赛，但目前在场地归属问题以及九大行星转播费用的分成上与主席宙斯意见分歧颇大，因此短期内能否达成协议还是一个疑问。再回到史昂的双重身份问题上，目前城户集团主席纱织·雅典娜小姐以及球队主教练童虎都对史昂投以莫大的信任，在公开场合亦表示"疑人不用，用人不疑"，因此事件最后会如何让我们拭目以待。



目前得到的球队主力球员名单如下，同时为了让读者更加了解每一位球员，介绍的球员都会附有简短的简评：一号守门员穆。穆作为副教练兼守门员教练史昂的得意弟子，尽得其师真传，除了拥有可以一脚将球开到对方小禁区的绝技"星光灭绝"，更有料敌先机，后发先至的扑球绝技"星屑旋转功"，而最厉害的莫过于在己方球门前造成绝对领域效果的"水晶墙"，基本上一张开就没有对方前锋的事了。

二号左中卫沙加。号称球技"最接近足球之神的人"，本来沙加并不擅长头球功夫而且每场比赛基本上就坐在自己小禁区内。但既然号称"最接近足球之神的人"，沙加的实力当然不是浪得虚名，每场比赛一开始沙加就发动"天舞宝轮"，对方球员除非不接近沙加所处位置，否则只要一接近就会立刻进入"黑暗"，"沉默"，"停滞"，"动作禁止"等异常状态，攻不能，守不得。

六号右中卫亚尔迪。亚尔迪可谓标准的后卫球员，身材高大魁梧，头生双角，头球功夫不错，而且脚力强劲，一脚可以将球直接本垒踢出场外，只可惜标准后卫脚力有余而准度不足，所以只能用来解解围。

三号左后卫修罗。修罗特点不明显，但胜在跑上跑下不偷懒，助攻积极，回防迅速，兼有一脚"剃刀传球"，是对中前场进攻的有力支援。

五号右后卫迪马斯。速度很快，适合跑边。另外迪马斯每次出场都戴着不同的人皮面具，据他说这些都是他的收藏品，为的是让观众认识其热情活泼的一面。

四号后腰卡妙。卡妙是主力队员中最特别的一个，别人穿的是足球鞋，而他的是溜冰鞋。因为冰属性的他可以在自己附近场地造成结冰效果，湿滑难行，而他本人却不会受影响，是后卫线前最值得信赖的拦截球员。

八号左前卫米罗。米罗助攻能力极强，"蝎针式"传球指哪打哪，命中率奇高，虽然用来射门也是不错的选择，但由于其力量中等偏低，对方守门员要防住也不难。而每场比赛米罗都有 15%的机率发动破门绝技"天蝎红针安德雷士"。

七号右前卫阿布罗迪。阿布罗迪自称足球界的"万人迷"，据说拥有无数崇拜他的女球迷，每天都花不菲的费用订购各色玫瑰用来派送给支持他的女球迷。但是据其他球员说，由于纱织·雅典娜小姐在公司订立的古怪规矩，除了几个戴面具的女职员以及雅典娜小姐外，球员私下是很难见到其她女性的，所以阿布罗迪每天订的玫瑰不过是他在场边发呆时算命用的。



十号中场撒加。撒加绝对是球队的中场发动机，个人能力强得没法形容（其实我也没词形容了），进攻传球防守完全可以一肩挑，差一点就可算是最完美的球员，之所以说"差一点"就因为每场比赛都有一半可能突然性格大变，无端攻击对方球员，而最恶劣的一次甚至把前来劝架的副教练史昂打伤住院，而史昂就是在这次住院时认识了哈迪斯先生并加入冥王财阀。正因为其恶劣的性格导致他基本打一场停两三场的结局（罚款当然不少）。

另外这里提一下同为中场球员的撒加孪生弟弟加隆，加隆和撒加实力不分伯仲，本是撒加停赛时的最好替补，但加隆对于两兄弟穿同一件球衣这样不卫生的问题曾向雅典娜小姐提出过抗议，但雅典娜小姐以"反正两人一个样，没人认得出"为理由来搪塞，最后导致加隆愤然离队。而目前加隆已加入了朱利安·波塞冬先生的海王财团所属的 OCEAN 篮球队，据说波塞冬先生为了笼络球员，凡加入者都可获得一套由海王财团开发的"海洋皇宫"楼盘的单体超豪华依山傍水别墅，每套花园中还有一个怎么都砸不烂的篮球架。

十三号突前前腰艾俄洛斯。艾俄洛斯球技实用而不花俏，攻防平均，毛病是进球后习惯脱球衣，因而常常吃一些没必要的牌，而其跑动速度全队最快，有"风之翼"的称号，虽然他的绝技"天箭金脚"攻门能力很强，但其不贪功的性格使其更习惯助攻前锋得分。

九号前锋艾欧里亚。作为前锋艾欧里亚进攻能力和进攻欲望都异常强烈，但其防守能力却相对不足，尤其头部极易受伤，不过这些伤对单细胞生物没什么影响的……不，是热血男儿！对了，艾欧里亚的攻门绝技"闪电光速脚"据说一秒可踢出一亿脚！当然不是一亿脚都是实的，虽然只有一脚是真的，但守门员在面对一亿个不同方向角度的脚影，要在一瞬间判断出"真脚"在何处也委实不易。

以上为圣域足球队的主力阵容。而在替补和后备球员的培养上城户集团也算做得不错，十人中除了有"鸟凤马龙，圣域四兽"的后进新秀外，还有绰号"魔镜的新宠"瞬。



十四号替补前锋星矢。号称前锋界的未来希望，据说一秒可以踢一百脚，对新秀来说是不错了，但对比艾欧里亚的一秒一亿，对方守门员就轻松很多了！这也基本上是 LI YI 和 HENRY 的差别。

十一号中前场替补紫龙。紫龙可胜任前锋和中场的多个位置，身为主教练童虎的亲传弟子，其绝技"庐山升龙霸"虽然直来直去，但力量强劲，守门员极易脱手。由于他个人能力比较突出，容易成为对方球员的侵犯目标，不知为何他每次受伤都是眼睛，而在眼睛受伤后紫龙会有5%的机会使出其老师童虎的最强破门绝技"庐山百龙霸"。

十二号中后场替补冰河。冰河是卡妙的弟子，两师徒功夫一样，球鞋也是能溜冰的，基本上就是做卡

未完 见下页

[测试结果] 你的名字里所蕴含的意义

阳型(1、10、19、28、37、46、55、64)
如阳光般明媚的你，精力充沛，这也正是你个性中闪闪发亮的地方。你很爱花俏的东西，个性也很鲜明，并总会涌现各种很稀奇古怪的点子。但是，对于你所喜欢的事物，就得采取行动契而不舍地追求，所以你的才能之花很快就会开放的。

水型(2、11、20、29、38、47、56、65)
属于水型的你是一个喜欢给予并很会制造气氛的人，和你在一起的人通常会有一种被温柔所包围的感觉。而且你很有做家务的天分，是一个难得的很贤惠、很温柔的人。如果在家政方面好好加油的话，一定可以获得成功的(此类人俗称家庭主妇型)。

空型(3、12、21、30、39、48、57、66)
你全身都散发着中性的魅力，即使你是一个女孩子，从言行举止来看，也完全分辨不出来，这也是你的个性所在。同时你也是一个很有才华的人，但有时也很麻烦，因为你根本没有耐性。当然，你在运动方面的才华是与众不同的，如果好好发挥的话，一定会有突破。

木型(4、13、22、31、40、49、58、67)
属于木型的你是一个无论做什么事情都十分认真的人。而且基本上不会有什么脾气，性格很稳定。在理财方面也很有自己的一套，是一个天生的理财专家。你对金钱有一种独特的敏感度，所以你最好还是培养与金钱有关的才华。

风型(5、14、23、32、41、50、59、68)
你如同风一样自由。你的脑子动得很快，头脑灵活，所以有很多表现才华的机会。拥有这样个性的你，如果想要让别人更加了解你的话，最好能把自己的意见多跟人家交流。同时，你是一个会讲话的人，也拥有经商的细胞，将来向这方面发展的话一定会成功。

花型(6、15、24、33、42、51、60、69)
你如同花一样漂亮，而且是一个很爱打扮的人，看见好看的东西就会情不自禁想要研究。你的个性很独特。另外，你对美有很强的判断力跟辨别力，因为你喜欢接触各种各样关于美的东西，所以将来可以试着往这方面发展。

月型(7、16、25、34、43、52、61、70)
你是那种浑身都充满神秘色彩的人，就如同天上的月亮一般会呈现出多种姿态。你的性格很与众不同，最引人注目的是你的妖媚表情及时髦的装扮。另外，你有特殊的才能，如果往占卜或超常现象方面发展的话，说不定会成为有名的人哦。

地型(8、17、26、35、44、53、62、71)
属于地型的你，有着勇敢面对现实的精神，无论在怎样的困难面前都不会退缩，拥有这样个性的你给大家的印象是无论做什么事都很认真。另外，你还很有领导才能，将来如果往这方面发展的话，一定会有成就的，所以就从现在开始努力吧！

火型(9、18、27、36、45、54、63、72)
你就如同火一样是一个充满热情的人，你拥有一颗不愿输给任何人的火热的心。这样的你是一个对事物很容易产生感情的人，但重要的是找准一个目标，也就是找你最感兴趣的事去做。另外，你是一个在艺术方面很有才华的人，无论是绘画还是写作，你都能凸显独特的个人才华。



接上页

妙的替补打后腰。据说冰河平时的兴趣是游冬泳，而他的口头禅则是“我妈妈总对我说……”，不过据说他从小就是孤儿。

十九号后防替补瞬（主编，您的刀能稍微偏偏吗？我担心不小心弄脏了您的刀）。作为美貌堪比阿布罗迪，目前圣域球队最受欢迎的美少年（未婚），瞬的每一次替补出场都引发现场球迷（有男有女）的疯狂尖叫，据说如果不是位置问题，阿布罗迪早就没得干了。瞬一般都是中卫替补，其仿“绝对领域”技能“星云锁链网”虽还不如穆的水晶墙这样滴水不漏，也不像沙加“天舞宝轮”那样附加各种异常状态，不过一旦进入也就要受10000伏电击罢了。

二十号守门替补一辉。作为守门员一辉只有一招守门绝技“凤翼天翔”，无论皮球由何方射来，只要向该方向一掌扇过去肯定没错。但是缺点同样非常明显，一辉只会扇球，但却不接球，因而容易给对方前锋二次进攻的机会。另外一辉是球队中犯规得牌仅次于撒加的球员，因为其弟瞬颇受对方野蛮球员的“青睐”，而正好站在瞬身后的一辉则会假借挡球为名，直接一巴掌“凤翼天翔”将对方扇到哈迪斯的领地去。

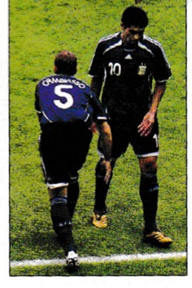
另外还有五人由于篇幅关系就不一一介绍了。而在本文即将刊印之际，收到一条未经证实的消息，据说冥王财阀CEO哈迪斯先生已和银河系体育联合会主席宙斯达成闪电协议，将会参加本届“圣战杯”足球赛，而他们的第一个对手正是圣域足球队，而比赛则会安排在中国五老峰以西某个连地名都说不出的球场进行。

— END —





耳边又回响起了那首歌，没有巴蒂的眼泪，只有遗憾，20年了，世界杯欠我们一个冠军，对于欧洲的球队来说，他们还有欧洲杯，冠军只是两年一个轮回，而对于我们来说，这是四年一个的轮回，四年四年的等待。



这支阿根廷是让我们欣喜的，小组赛，1/8决赛，他们的表现都值得让我们称赞，球队在世界杯上贡献上两个惊世骇俗的进球，与上届世界杯相比，给我们留下了更多的回忆。而佩克尔曼最后的保守，让我唾弃，德国人都敢以进攻球员替换进攻球员来加强攻势，而佩克尔曼做的只是换下里克尔梅，换下C9，没有了进攻，这就不是阿根廷，我们只有继续在没有马拉多纳的时代泥潭里继续打滚。赛后佩克尔曼宣布了辞职，一切都来得这么快，不想再去讨论比赛中的换人或者是裁判，这一切的一切都无法都无力于改变比赛的结果，作为球迷我们只能使用文字来记叙着心中的无奈与失落。

阿邦但谢里: 他的长传往往是直插对方的肋骨，在失去他后……

阿亚拉: 其实你才是阿根廷的支柱，阿根廷没有你，我想也不会走得这么远，今天的进球相当漂亮，你用你钢铁般的防守，让那些号称要用头球血洗阿根廷的球队茫然，至于点球，那是命运的作弄。

索林: 作为队长，你没有让人信服的实力，而且总是成为对方进攻的突破口，在球队需要帮助的时候，并没有看到你的身影，对你只有失望。

马斯切拉诺: 在场上最为勤奋的人，无论在场上的哪个位置都能看到你的身影，四年后，我们世界杯的赛场上再见！

马克西·罗德里格斯: 在没有了萨队的右路，依然有着强劲的攻势，那一粒世界波足以让世人记住此届世界杯上的阿根廷。

里克尔梅: 四年前的失落，四年后换来的是一支属于他的球队，当被坎比亚索换下的时候，可能是一种无奈，当佩克尔曼建立起以他为核心的打法后，却一再地把他换下场，作为核心，不能在比赛的最后为球队的奋进，除了无奈，只剩下了泪水。

特维斯: 像个野兽一样在球场上撕咬对手，让每一个对手胆战心惊。临近尾声，他的斗志让人钦佩，四年后，世界杯是属于他的。

梅西: 接班人，带着这样的封号，却没有能够在世界杯上迸发更多的能量，他还年轻，四年的成长，是很可怕，从现在种下期盼的种子，希望四年后的梅西能带还给我满足。

萨队: 没有你的阿根廷还是止步在4强之外，佩克尔曼不是雅凯，没有能够创造奇迹，每每在右路攻击乏术之时，心中就泛起对你的想念，没有能够走得更远，阿根廷，需要你的祝福。

当写完这些字，天早已泛蓝了，自己回头看这些文字发现是苍白无力的，没有四年前的眼泪，没有四年前的激情，只有惆怅，回想四年来，从学校到工作，已经磨平了自己的棱角，其中生活工作中不得意的事情不只是两三件，而当阿根廷再一次失败，好像勾起了自己这四年来结起的无奈，虽然命运爱开玩笑，这几年来却是自己把自己搁浅在了人生的道路上，比赛结束了，这届世界杯对于我来说已经结束了，应该是收拾自己的心情，重新认真的找回人生道路上的路标，来为下一个四年做准备了。

世界杯！你别忘了，还欠我们一个冠军。

西班牙已去，世界杯已不再精彩

楼主：wingzero7

对于西法之战，我想我无法用语言和表情来形容我的感受。是的，1比3，一个很难让人接受的结局，论个人技术，西班牙不在法国之下；论配合，流畅的配合一直是西班牙的法宝，法国有天才，西班牙同样不缺乏天才，法布雷加斯，托雷斯，拉莫斯，雷耶斯，华金，哪个不是？看看法布雷加斯，才19岁，他可以在阿森纳站稳脚跟，让人们忘却维埃拉的存在，更能说明一切，这届西班牙充满了青春的气息，年轻，是的，我们很年轻，难道就象段暄说的那样：年轻就必须付出代价？

看看西班牙全场58%的控球率，再看看法国队，亨利越位的次数比他射门的次数还多……我感觉这届的法国队就象是个在苟延残喘的老人一样，看不到一点灵性，技术？配合？看看他们小组赛的表现吧，那是法国队？98世界杯的冠军？开玩笑！现在的法国队进级就象是一个浑身是病的人在爬，充满朝气的斗牛士输给这种队伍怎能叫人不恼火？

98年的世界杯，西班牙没能小组出线，苏比萨雷塔的失误毁了劳尔的第一次世界杯；02年，裁判的黑哨加上韩国人的无耻毁了劳尔的第二次世界杯；06年呢？劳尔带领的西班牙又一次止步于16强，是什么又一次让他和西班牙在德国停止了前进的脚步？虽然这届西班牙的阵容和我心里的完美阵容相比缺少了文森特和德尔奥尔诺，但是这样的阵容绝对不应该停在这里……是运气？还是胜利女神觉得斗牛士们过于年轻而没有对他们微笑？

是的，西班牙的斗牛士还年轻，但是，劳尔已不再年轻，他已经29岁了，作为长期以来西班牙足球旗帜的象征，西班牙金童经历了一次又一次的遗憾，有人曾开玩笑说过，将劳尔手上的戒指藏起来，这样劳尔在场上就会挂念这枚戒指，比赛时就不会专心，这样也可以看到劳尔忧郁的眼神……虽然这只是个玩笑话，但是三次世界杯之旅，劳尔的眼中看到的却都是失望，无奈和忧郁，还能说什么呢？不再拥有巅峰时期状态的他，要他再遥望4年后？恐怕不太现实，他已把西班牙金童的旗帜交到了托雷斯手上，以他现在的状态，最多还打得上一届欧洲杯，只希望到时候看到的不再是他那忧郁和无奈的眼神……

西班牙的出局让人伤感，我从不怀疑阿拉贡内斯的用人，他自己也说过：“我还没打算回去，我的剃须刀还留在训练营里。”他本人对西班牙的信心十足，面对这样一个无奈的结果，满头白发的老人或许还有许许多多没做完的事情，但是现在，他只能留着回西班牙再做了，他给西班牙带来了活力，我只希望在他的带领下，西班牙能够走得更远，正如他在赛后所说的那样：“我们的队伍还很年轻，我们还有很多东西要学习，学习怎样在比赛中走得更远，总有一天我们会成为一支出色的球队。今天我们输掉了一场实力相当的比赛，但是我们不能怪运气不好。我们的球员在未来还会有机会。”

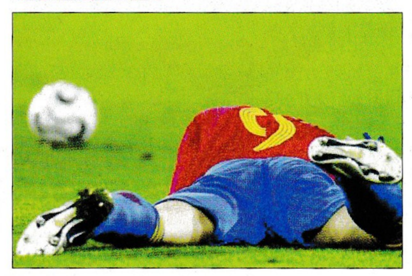




我很赞同白发老帅的话，是的，未来属于年轻的西班牙！也许4年后，法布雷加斯，托雷斯，拉莫斯，雷耶斯，华金他们能够走得更远……

今天，西班牙铩羽而归，世界杯已不再精彩……

（写在西法之战后）



激情解说之BT版



在意大利VS澳大利亚比赛的最后三分钟，主持人黄建翔上演了激情解说，由此网上立即演化出很多BT的“改版”，一起来乐乐吧！

挂科版

唉！考试！考试！考试！出卷的立功了，出卷的立功了！不要给考试的人任何的机会。

伟大的出卷老师！他继承了考试的光荣的传统。校长，老师在这一刻灵魂附体！出卷老师一个人他代表了考试悠久的历史和传统，在这一刻他不是一个人在战斗，他不是一个人！

XX，XX面对这张考卷。他面对的是全世界人的目光和期待。

这张考卷曾经在考试中让很多人及格，XX肯定深知这一点，他还能够微笑着面对他面前的这张卷子吗？N小时以后他会是怎样的表情？

挂科啦！考试结束了！XX不及格啦，他远离了及格。他没有再一次冲到及格面前，伟大的老师！伟大的出卷老师！

这张考卷是一个绝对理论上的绝杀。绝对的简单，XX落榜了！

胜利属于老师，属于出卷老师，属于学校，属于所有鄙视XX的人！

XX也许会后悔的，他在后半场考试可以作弊的情况下他太胆小、太沉稳了，他失去了自己的勇气，面对出卷子悠久的历史和传统，他没有再拿出开始那样作弊的作风，他终于自食其果。他该回家了，他们不用回遥远的火星，他们大多数都在猥琐中生活，再见！

魔兽世界版

狂暴，拦截，眩晕！穆拉丁·铜须立功了，穆拉丁·铜须立功了！联盟战士们不要给天灾军团任何机会！伟大的联盟战士山丘之王！他继承联盟英雄的光荣传统！艾莉瑞亚、达纳斯、卡德加在这一刻都复活了！穆拉丁·铜须一个人！他代表了联盟英雄悠久的战斗历史传统！在这一刻！他不是一个人的战斗！他不是一个人！

现在，圣骑士乌瑟尔·光明使者将面对眩晕的克尔苏加德，他面对的是全世界魔兽联盟勇士的目光和期待。克尔苏加德曾经让无数支队伍惨遭无数次团灭，令他们损失了无数的修理费。乌瑟尔肯定深知这一点，他还能够微笑着面对他面前的这个家伙吗？乌瑟尔！三秒钟以后，他会是怎么的表情？

剑砍下了，克尔苏加德倒下了！联盟英雄们获得了胜利，打败了天灾军团。他们没有再一次的倒在克尔苏加德的面前！伟大的联盟英雄们！伟大的联盟山丘之王！伟大的吉安娜今天生日快乐，艾泽拉斯大陆的和平万岁！他没有辜负联盟英雄们的期望，这招技能是一个理论上的绝杀，绝对的命中，联盟英雄今天获得了胜利！

胜利属于联盟，属于穆拉丁，属于乌瑟尔，属于艾莉瑞亚，属于卡德加，属于吉安娜，属于所有热爱联盟的人！让他们滚蛋吧！天灾军团也许会后悔的，克尔苏加德他在副本中还有无数小BOSS帮凶的情况下，打得太保守，太沉稳了，他失去了自己的勇气，面对联盟英雄悠久的传统，他没有拿出天灾军团猛冲猛打的作风，他终于自食其果。他们该回家了，他们不用回黑暗的地狱，因为他们将会和纳克萨玛斯一起坠毁，再见！

女神侧身像版

合体，合体，合体，不死王立功了，不死王立功了，不要给理查德任何的机会！美丽的新女战神阿莉希亚，她继承了北欧女战神的光荣的传统，阿莉，蕾娜斯，希尔梅莉雅在这一刻灵魂附体、阿莉希亚一个人，她代表了命运女神的悠久的历史和传统，在这一刻，她不是一个人在放决定技，她不是一个人！阿莉希亚，阿莉希亚面对理查德，她面对的是全世界女神控的目光和期待。

理查德曾经在刚才封印了三个女神，阿莉希亚深知这一点，她还能够微笑着面对她面前的这个人吗？一回合以后，她会是怎样的表情？放决定技了，理查德被秒了，阿莉希亚获得了胜利，干掉了雷扎德。她没有再一次被变态的雷扎德封印，美丽的阿莉希亚，美丽的北欧女神阿莉希亚，伟大的芙蕾姐姐今天生日快乐，伟大的阿莉希亚，阿莉希亚万岁。她没有辜负其他女神的期望，这个决定技属于一个绝对理论上的绝杀，绝对的秒杀。阿莉希亚当上了创造神！胜利属于阿莉希亚，属于亚利，属于蕾娜斯，属于希尔梅莉雅，属于芙蕾，属于亚流哲，属于所有热爱北欧女神的人。

理查德也许会后悔的，他在封印了3个女神的情况下，太心软，废话太多了，他失去了自己的变态与冷酷，面对3个女神的合体，他没有拿出比金手指更无耻的作战方法，他终于自食其果。他该挂了，他不用花钱买棺材了，女神直接把他净化了，再见！



投稿醒目 本刊选取的文摘性质的文章均有稿酬提供，作者联系稿费，请到如下网址提交联系方式。稿费将在收到作者联系信息后三个月（节假日顺延）内被核实并发放。作者提交联系方式的网址：http://www.levelup.cn/levelupbook/





【元祖时代】

记得最早的那个，叫《SOCCER》，通常出现在诸如64合一，128合一之类的合卡内。说是足球游戏，无非就是操纵一个个小色块（球员），把一个更小的色块（足球），踢到一个比较大的色块（球门）里去。自然，这东西毫无爽快度和游戏性可言。更可耻的是，居然还有一个重大BUG，只要站在某个特定角度射门，比如45度，球必进，连游戏最重要的平衡性都荡然无存，那就更加乏善可陈了。



唔，下一个，总算令我的不良印象稍稍改观。MD上的"热血足球"，相信和我同龄的人大多玩过，FC上也有同名游戏，但做的比较粗糙，远没这个强化版出名。画面精美，活用了MD的快速卷轴机能，爽快度更是满点。

至今还记得它的键位设定，A铲球，B蓄力，C撞人，能量满三格的时候，就可以使出无敌华丽逆天的大绝招了。这游戏呢，最适合拿来和朋友乱斗，的确是居家旅行，谋杀时间的必备良品。

输赢，当然还是有。不过再也没有人执着于此，哈哈一笑，便也无风雨也无晴了。热血系列有一个通病，掌握规律之后，必杀太容易发出，大大破坏了游戏的平衡性。

热血足球当然也不例外，于是，游戏过程就被简化成了这样：我方队员拿球→跑步积蓄能量→能量满，开始闪烁→必杀技，超必杀技→"唰"的一声，破门。某些特别夸张的招数，甚至可以从我方禁区直吊对面球门。

闪光球，飞碟球，曲线球，不一而足。那演出效果，啧啧，一等一的强。可是……这这这，这还是足球么……记得有个朋友第一次看完我演示热血足球的技巧，瞬间黑线七条，表情之丰富，之诡异，现在想来，依旧莞尔不已。所以，在陪伴了我一个夏天之后，它就被彻底打入了冷宫。前些天整理旧物，居然凑巧把它翻了出来，看着那黑色卡带上的层层污垢，眼眶有点湿了……

【神作的雏形】



有了SFC之后，我情有独钟的，还是足球游戏。即管弱水三千，我只取一瓢饮。还没有WE的日子，我玩什么呢？幸好，幸好还有它的同门师兄弟——《胜利十一人》系列"。印象中只玩到过两作——《Perfect Eleven》和《Winner Eleven》，也就是俗称的实况一二代。近似现实足球的画面和音效，复杂的战术设定，良好的操作性，充满激情的实况解说，再加上更有代入感的部分球员实名制，让它迅速奠定了SFC时代足球游戏霸主的地位。

回想起小狗裁判，音速门将这些温馨的小桥段，KCEO的匠心独运，别出心裁，着实令人赞叹不已。当然，这两款游戏的BUG之多，那也是首屈一指的。譬如下底传中这个最简单的战术，和随便哪个差强人意的前锋配合，都可以轻松破门，于是，诸如3X：2X这样恐怖的，不可能存在于现实比赛的比分，不断涌现。在裁判接连不断的哨声中，我的青春就这么悄悄溜走了。到底玩了有多长时间呢？没仔细算过，上千小时总是有的吧。现在？你要找一个这么耐玩的游戏，无异于痴人说梦。

【WE3，破空而来】

然后，就是PS上划时代的巨作，《WE》的诞生。1，2代的时候因为更换了制作公司，由大名鼎鼎的KCEO变成新军KCET，所以响应者寥寥，更多的时候，我们玩的是土星上一款制作也非常精良的游戏——《胜利足球》。直到《WE3》的出现，一切才有所改观。画面，相较《WE》1代和2代有了质的飞跃，可选球队的数量也提升到了40支以上。游戏的流畅度和操作的爽快感，相比同时代的足球游戏，更是无出其右者。是时，玩友们见面，说的最多的一句话就是："去切几盘《WE3》怎样？""同去，同去"，振臂一呼，应者云集。去当时的PS包机房瞅瞅，10台电视9台演示着《WE3》百看不厌的进球集锦，另外一台？《FF7》嘛。《WE3》的受欢迎程度，于此可见一斑。

当然，如果《WE3》就达到了尽善尽美的程度，也就不会一路发展到10代还乐此不疲了。就我个人而言，颇有微词的是：下底传中的BUG非但没有得到修正，反倒变本加厉了，卡洛斯沿边线一路狂奔，再轻轻一脚传中给早就埋伏在禁区里的大罗，光头这么一甩，立马应声入网。有人说：《WE3》时代的门将是最可怜的，深有同感，空有杀敌之心，却无回天之力，叫多少门神仰天长啸哟。



《WE3》，没记错的话，应该是"《WE》系列"中版本最多的一代，从J联赛版到原版到98世界杯版再到最终修正版，前后共推出了4个版本。远射绵软无力的BUG终于在后两个版本中得到了修正，球员的造型，也好看了许多。罗钠尔多的光头，巴蒂飘逸的长发，清晰可见。最为人诟病的丢帧，虽然限于PS的机能没有得到完满的解决，但至少再看不到后卫们倏忽来去的佛山无影脚了。长盛不衰的《WE3》，次时代足球游戏的起点，既为我们这些老玩家展示了一个日渐和谐美丽的新世界，又引领了无数后来人，一窥《WE》系列之妙。

【进化！进化！】



《WE2000》，堪称整个"《WE》系列"的里程碑，它把《WE3》的轻快灵巧和《WE4》的真实动作完美地结合在了一起。传球，射门，过人，冲吊，再无4代的滞重感，身轻如燕。在绿茵场上飞翔，虽说是玩游戏，但快乐足球的真谛，我亦有所悟。另一个重大的改进，则是球员数据的进一步细化，从此，全知全能的外星人时代逐渐离我们远去，一专多能，成了潮流发展的趋势。它是整个PS时代最为圆满的句号，为之后5代，6代的继续辉煌，打下了坚实的基础。

从《WE7》到《WE10》，虽说再没有出现2到3那样的飞跃，但细节的进化，依然让我这个老玩家欣喜。WE-shop和大师联赛的引入，让《WE》真正成为了永不终结，越玩越耐玩的极品游戏。



这一时代，最明显的特征就是对球员的刻划日益真实。以前我们要区分卡洛斯和罗纳尔多，基本只有靠球衣背后的号码，7代之后，球员的面部表情日益丰满，哦，这个是肥罗，那个是跑不死的卡洛斯，看特写的时候一目





了然。更值得称道的是特有绝技的成功再现。齐达内的马赛回旋，小罗的牛尾巴，小贝如巡航导弹般精准的任意球，无限风流，就在那一拨一拉，一传一射之中。这一刻，你的热泪没有夺框而出么？

这是一个追求个性的时代，很难想象，一个经过十几代传承的老牌名作，还能屡屡推陈出新，不断感动着玩家那颗求思求变之心。所以，《WE》和KCET，一路走好，但愿神话，永远流传！

【传说中，叫做“偏好”的东西】

我们对某些特定的人和事物，总抱持着莫名的好感，久而久之，就形成了偏好。

无可否认，我是一个有偏好的家伙，于游戏尤然。

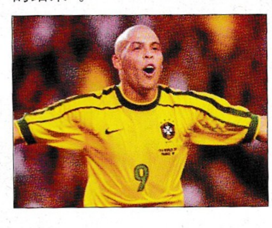
比如，在“《WE》系列”里选择自己操控的队伍，往往不出巴西，法国，阿根廷这三强。

什么？你说我为什么不选中国队在游戏世界里为国争光。拜托，人家KCET看不起一个屡屡冲不出亚洲的二流球队，在《WE10》中都把它给删了，我纵有心，亦是无力呐。更休提经“中糙假A”造出来的那一批心比天高，命比纸薄的所谓大牌：比亨利带球更流畅的李毅大帝，比西塞更狠的郑智大帝，每次看到这几个小丑，我都气不打一处来。操纵他们在虚拟的世界里意淫世界杯，我怕自己会在夺冠前就崩溃。这么光荣而艰巨的任务，还是把它交给小将们完成吧，多我一个不多，少我一个不少。谎言说一千遍就成了真理，也许中国队会有那么一天吧，虽然，我大概是看不到了。

【巴西，桑巴狂舞】

先说说五星巴西，谁都知道，这是一支冠盖云集的大腕球队，个人技术之佳，公认世界第一。看他们打球，纤丽灵动，从心所欲，既有艺术足球的眩目，又有攻势足球的强横，动静两相宜，随手皆文章。

用他们打《WE》，只要你的基本功练的够扎实，巴西队无疑是最好上手的一支球队。几个前锋速度奇快，往往能把握住那些一闪即逝的好机会，用小段的话说就是“几秒钟就可以改变比赛的结果”。



喜欢上巴西队，自然爱屋及乌，对罗纳尔多也是偏爱的很。在他还没有发福的青春岁月，在那四五年的时间里，他是当之无愧的世界第一前锋，“外星人”的绰号，实质名归。《WE3》里的大罗，不但速度首屈一指，射门的精度，强度也是不遑多让。连晃对方四五名后卫突到禁区，用单刀球戏耍守门员的惊世之作，屡屡上演。罗氏过人，头球摆渡，妙传队友，超远劲射，无所不能。如果说乔丹是篮球场上的上帝，那大罗，就是君临绿茵场的那个人。the man，the one。

人有悲欢离合，月有阴晴圆缺，此事古难全。他的才能，连上天都嫉妒，因为伤病，无休止的伤病，99年到01年，他陷入了人生的最低潮。当然，后来他又在02年的韩日世界杯上证明了自己，轻松夺取金靴。世人惊叹，那个无法阻挡的外星人又回来了么？《WE2002》和之后的《WE》6代，7代里，罗纳尔多的能力虽有下降，不再一枝独秀，但仍不失为世界一流的前锋。他还是一台高效率的射门机器，机会，给他个两三次就成了。他和小罗那犀利无匹的RO-RO组合，更是大多数人的最爱。

总而言之，大罗给我的感觉，就象是《足球小将世青篇》里，巴西队王牌“足球改造人”辛坦拿那般的睥睨天下，不拘于物。可惜，今次2006德国世界杯，他的处子秀却演砸了，庸庸碌碌，毫无建树。莫非，自古英雄如美人，真的不许人间见白头么。我不信，所有人都不信，虽然胖了，老了，跑不动了，但他还是那个罗纳尔多，那个球场上的艺术家，有没有东山再起的一天，拭目以待吧。



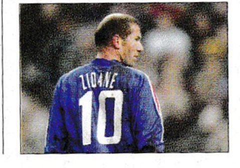
如果说大罗是“足球改造人”，那称呼小罗为“自然之子”更是恰如其分。作为当今的世界第一人，快乐足球的真谛，他了悟于心。

比分落后，他微笑；助攻队友成功，他微笑；自己破门，他微笑；被铲倒在地，他还是微笑。他的微笑，征服了千万球迷，往往也随之征服了整场比赛。自然界的一草一木都可以成为他的伙伴，奔驰在绿茵场上的他，就好象在草原上打猎那么轻松随意，猎物，就是对方的球门。不以物喜，不以己悲，达到这样境界的球员，注定是要来创造神话的。就好象1986年的老马。上帝之手和那个长途奔袭50多米，再晃过守门员轻挑入网的世纪最伟大进球，让他永铭史册。小罗？老马？也许，再度见证历史的时刻，不远了。

【法国，足球场上的贵族】

法国，个人不大喜欢他们的风格，但齐祖和亨利，却让法国成为了我使用率第二高的球队。齐祖的光辉过去自不必细说，没有他的法国队，只是一盘散沙。2002年世界杯，他们小组赛即被淘汰，谁都知道症结在哪里。齐祖是发动机，一个人就可以盘活一条线，他状态十足的时候，法国也跟着脱胎换骨，他要没状态，你亨利再神勇，得不到后方的炮弹支援，也是枉然。《WE》里我选法国队，多用4-3-2-1阵型，突前的箭头就亨利一个。虽说打法比较单调，但真的比较实用。水平相近的两个人用法国巴西较量，往往前者会取得最后的胜利。法国队的后场和中路的强大，至少在《WE9》以前，那是数一数二的。

这次世界杯初战，法国队的表现不如人意，只有齐祖，踢的还算中规中矩，可惜，一个人再强，也盘活不了整支球队。颠峰时期的齐祖也许有这个能力，可以撇开队友独自创造进攻机会，但对34岁，已经日薄西山的齐祖来说，这是一件impossible mission。



一路走好吧，齐祖，你最后的天鹅独舞，已经开始了，但愿马赛回旋，不要从此成为绝响。

【阿根廷，永远不相信眼泪】

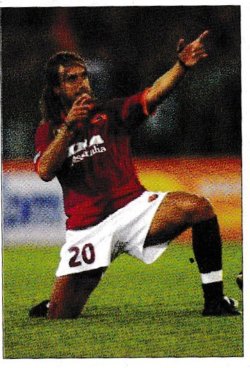
阿根廷，谁都知道，在2002年之前，那就是战神巴蒂一人的球队。还有谁能在两届世界杯上，连续两度上演帽子戏法呢？还有谁能在以防守著称的意甲联赛上，11场进13球呢？还有谁象他这么出色？左右脚都能大力射门，速度快、角度刁的任意球让所有门将胆寒，头球，更是一绝。

没有了，再也没有了，他的骁勇善战，无时无刻不蹂躏着强敌的神经。也只有他，才配拥有那个荣耀的名字“BATIGOAL”——巴蒂式进球。

可惜，就是这样一个盖世英雄，三度与世界杯冠军无缘，2002年世界杯小组赛上那击中门柱的一球，是他最后的绝唱，从此，战神绝迹，我们再也看不到那个身披蓝白箭条衫的9号了。

英雄无泪，虽然巴蒂屡次与最高殊荣失之交臂，但他的价值，谁都不能否认。他就是巴蒂，一个振臂欢呼，发明角球杆庆祝法的战神，一个视进球如草芥的狮子王，一个整整影响了一代人的阿根廷9号，一个不知疲倦去追梦的人。

有巴蒂在的阿根廷，无疑是WE中打法最赏心悦目的球队，比起巴西的注重细节，他们的粗犷无疑更震撼人心。不断输送炮弹给巴蒂，让他在禁区内给敌人雷霆一击，那是大多数人惯用的战术，事实证明，行之有效。也许，阿根廷在与其他强队的对攻中，会输，但他们血战到了最后一刻，即使倒下，也是力竭的英雄，而不是怯战的懦夫。



别哭，所有阿根廷的FANS，阿根廷，永远不相信眼泪，以攻对攻，以血还血，让潘帕斯草原上的雄鹰，永远高飞。

06年的阿根廷队，没有了巴蒂，却多了不少年轻的天才……梅西，特维斯等等等等。他们能笑到最后么？无人可知。我只知道，当他们捧起大力神杯的那一天，昔日的战神巴蒂，一定会老怀大慰，再无遗憾。

【Someting about football】

足球，是圆的。所以，管你是男是女，是老是少，都尽可以开心的参与到这项全民娱乐活动中来。可惜，这么吉祥的一家，偏偏，被人为分成了铁杆球迷和伪非球迷两个阵营，壁垒分明的就像core user和light user那样。何苦呢，naive，sometimes too simple。





永不消逝的电“波”

TEXT BY SILENCE

——漫步银海绿茵场

激情四射的六月，太多的惊喜和失落伴着我们度过炎炎夏日的每个午夜。在小组赛的初期，我们就见识过了无数的起落和戏剧，巴西法国英格兰开赛时的平庸；捷克的天马行空；阿根廷剑戟六度开阖；科特迪瓦将荷兰逼得狼狈不堪；而意大利老帅里皮在一场惨烈的红牌大战之后神色黯然的带着伤痛满营的亚平宁战士走向场边，另一边却是以少打多逼平意大利的美国大兵们胜者般的喜笑颜开……

球场仿佛如同剧场，有了太多的曲折和动荡，而如今，我们在绿茵场的烽火狼烟之外，徜徉银海，却也能够发现幻想和现实经常是如此的接近和相似。而他们身上的个性和风格，却也有如那些征战世界杯的勇士们，几声欢呼，几声长叹；几许激昂，几许感伤……

门将　范德萨（荷兰）

影片：《越位》
国家：伊朗
导演：贾法·帕纳希
上映年份：2006 年



这部电影是今年柏林电影节的银熊奖得奖作品，故事发生的时间跨度，巧妙的设计为伊朗战胜巴林进入世界杯决赛圈那场球的 2 小时之间。因此，无论对于伊朗观众，还是在即将拉开世界杯决赛帷幕的柏林来说，这似乎是最好的应景之作了。

伊朗是一个现代和传统互相倾轧，互相矛盾的国家。在法律和宗教之外，一些传统的保守思想为伊朗社会制造了太多的喜剧，却也制造了太多的悲剧。就好像流行音乐在伊朗社会一样，虽然并没有明文禁止，但是伊朗的妇女如果也想象男人一样进入球场，为球赛振臂欢呼，却是要冒一番道德指责的风险的。公元前400年，伊朗的妇女如果想到体育场为他们的孩子加油，不得不扮作男性，而在现代的伊朗，这种风俗仍在延续，人们似乎觉得充满雄性因子的球场不适合女性，因此就和影片中一样，女球迷想要进入球场的唯一方式就是化装为男子。在世界杯预选赛伊朗战胜日本的那场球赛之后，因为人群拥挤，发生了七人被踩踏致死的悲剧，据说其中有一个就是女扮男装的女球迷。8 年之前，伊朗击败澳大利亚进入世界杯决赛圈，5000 名伊朗妇女首次被许可进入球场为凯旋的国家队欢呼，这次破天荒也引发了伊朗社会上广泛的争论，也正是这个往事触发了导演创作这部电影的动机。

传统犹如球场上一员年迈的门将，用尽智巧扑救每一个试图打破时代限制的劲射，然而，无论他身上积累了多少扑救的经验，无论他是否得到保守势力一致的尊敬和守护，时代的皮球却总要上演破门的轮回，让老将也轻叹日薄西山的感慨。

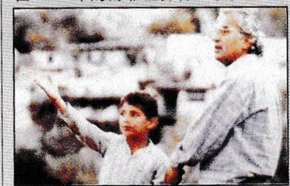
中后卫　卡纳瓦罗（意大利）



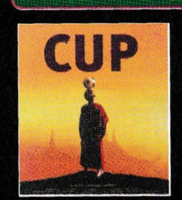
影片：《生生长流》
国家：伊朗
导演：阿巴斯·基亚罗斯塔米
上映时间：1991 年

宗教是世界文明维系的一个枢纽，然而我们也不得不承认，宗教也时常是一个民族的灾难之根，伊朗就是因为处于世界复杂的宗教形势下而一直多灾多难。90年，伊朗发生了大地震，整个伊朗大地上满目苍痍，到处都是哀鸿遍野的景象。一名导演带着儿子开车去探访曾在他影片中饰演角色的一个男孩。而这一路却充满了对灾后人们苦难的描写，以及互相救助时苦涩的温暖。愁云凄惨的天空下，导演所看到的人们，并非忙于重建家园，而是在一片废墟之上架好天线，让世界杯来抚慰受伤的心灵。

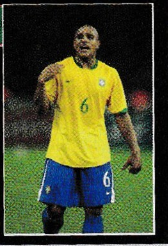
曾经有一度，忧郁王子巴乔是整个意大利队的象征，他的每一次得失，他的意兴风发和黯然销魂都引得球迷为之颠倒和心碎。然而，我们不得不承认的是，真正筑起意大利久远足球艺术长墙的，却只能是马尔蒂尼。代表国家队出战 126 场的纪录到现在无人可破，因为马尔蒂尼的存在，意大利的后防线是世界公认的最强后防线之一。如今，马尔蒂尼的重担落到了代表国家队出场91次的队长卡纳瓦罗德身上，在因扎吉和皮耶罗找不到自己当年咄咄气势之后，卡纳瓦罗却成为意大利稳步前进的希望之一。而对于卡纳瓦罗自身而言，如果想超过他的前任队长出场的纪录，希望唯有放在 2010 年的南非世界杯上了。



左后卫　罗伯特·卡洛斯（巴西）



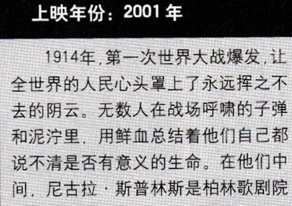
影片：《高山上的世界杯》
国家：不丹、澳大利亚合拍
导演：宗萨仁波
上映年份：1999 年



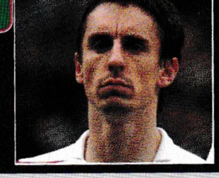
足球是一项世界性的运动，面对他的魅力，不分年龄，不分男女老少都会为之疯狂。谁又能想到，在绵延的世界屋脊喜马拉雅山脉，与红尘隔绝的喇嘛寺里，2 个小喇嘛在佛相庄严的方外之地，也煽起了一股足球的热潮。他们为了在高山顶上收看世界杯，想尽了一切方法。为了能够找到一台电视，更为了能够安装上卫星天线，两个小喇嘛四处奔忙，作了一场全喇嘛寺的动员令，也使这个清静的圣域上演了一场世界上最为独特也最有趣的球迷运动。

永远的光头，各种临场的奇思妙想。罗伯特·卡洛斯在某种意义上来说，是巴西桑巴的一个象征。他既有精准的脚法，又有很大的活动范围，凶狠的铲断也让人看到欧洲球员的作风，经常为巴西的锋线制造杀机。虽然近年来一直有媒体批评卡洛斯过于注重助攻，而是自己身后屡屡出现空档，然而一名经常表演任意球直接破门得分的后卫，却代表着足球最为广阔的灵性思维。在皇马效力多年，使卡洛斯身上兼具欧洲的粗犷和巴西的细腻，正如同影片中的小喇嘛，能够突破一切限制而让观众由衷的喜欢。

右边后卫　内维尔（英格兰）



影片：《圣诞快乐》(又名《今夜无战事》)
国家：法国
导演：克里斯蒂安·卡西雍
上映年份：2001 年



1914年，第一次世界大战爆发，让全世界的人民心头罩上了永远挥之不去的阴云。无数人在战场呼啸的子弹和泥泞里，用鲜血总结着他们自己都说不清是否有意义的生命。在他们中间，尼古拉·斯普林斯是柏林歌剧院的男高音；英国牧师帕尔玛，为了追随自己教堂的年轻助手若纳当也志愿上了前线；还有陆军中尉奥德贝尔，他也抛下了怀孕的妻子上前线杀敌。



随后，圣诞节到了。战壕之内，不同的心脏跳动着同样炽烈的对生命的呼唤，法国兵、苏格兰兵还有德国兵他们决定不再打仗，而是把这一刻都贡献给了能够溶解一切人热情的足球。

在网上球迷自己评选出来的世界杯最佳阵容里，内维尔几乎是大部分人的选择。曼联500次出场的稳定发挥奠定了他在英格兰国家队中的地位，难以想象第一场发挥糟糕的英格兰队要是缺少这样一道牢固后防中坚的话，会是什么模样。然而，对于内维尔而言，也不能有任何闪失了，因为这是他最后一次在世界杯赛场上的出场机会了。

前卫 齐达内（法国）



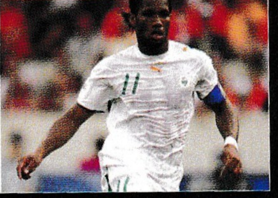


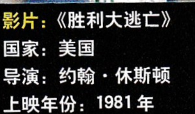
影片：《一球成名》
国家：美国
导演：丹尼·卡农
上映年份：2006年3月

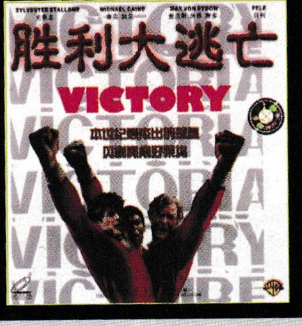
对于国内的球迷而言，在世界杯开展之前，几乎所有的热情都会贡献给这部完全好莱坞式的励志电影。出生在洛杉矶的墨西哥男孩迪戈，在自己的梦想驱动之下，依靠着自己的不懈努力，以及球探的挖掘，获得一份签约英超纽卡斯尔联队的合同，从此将要在欧洲超级联赛赛场上体验自己从未想过的激情和考验。

这部电影走的完全是好莱坞励志影片的模式，挫折和人物螺旋上升的剧情模式也几乎能够套用到一切此类电影身上。然而对于球迷来说，他们根本不在乎是否落俗套的问题，在影片中能够看到贝克汉姆、劳尔、阿兰希勒等等巨星，尤其是齐达内的表现，已经堪称为球迷心目中最佳的影片。齐达内，这位炉火纯青的足球大师，在本届世界杯将要完美的谢幕，有关他的传奇，有关法国队在他脚下一球成功的回忆，也永远会是那么的鲜活和激动人心。

前锋 德罗巴（科特迪瓦）





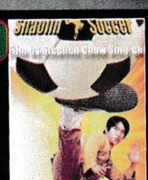


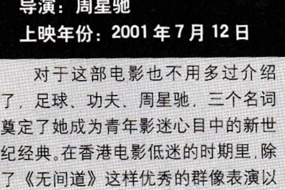
影片：《胜利大逃亡》
国家：美国
导演：约翰·休斯顿
上映年份：1981 年

很多中国球迷的记忆似乎都从这部电影开始。史泰隆、贝利的联袂出演，让足球这项运动与人道主义最完美的结合在了一起。对自由的向往在对荣誉的坚持面前暂时搁置一边，这些二战中伟大的战俘们宁愿放弃自己逃亡的机会，都要在球场上誓言战胜侵略者。

这一届世界杯让很多人对第一次露面的科特迪瓦留下了至深的印象，假使不是运气，假使不是尚欠缺的火候，全攻全守的橙色军团荷兰几乎就要在他们风一般的速度下俯首称臣。强者和弱者的对话，史无前例的告知旁观者，意志所能起到的作用。

前卫 里克尔梅（阿根廷）





影片：《少林足球》
国家：中国
导演：周星驰
上映年份：2001 年 7 月 12 日

对于这部电影也不用多过介绍了，足球、功夫、周星驰，三个名词奠定了她成为青年影迷心目中的新世纪经典。在香港电影低迷的时期里，除了《无间道》这样优秀的群像表演以外，似乎只有周星驰能够独自撑起一部影片的命运。2002 年的世界杯，当时阿根廷主帅因为里克尔梅"速度慢"弃用，但是佩克尔曼上台之后，里克尔梅却立即帮助阿根廷队在世界杯外围赛上以3：1击败宿敌巴西。正如同周星驰电影里小人物所获得的知遇之恩一样，对李克尔梅的挖掘，源自1997 年阿根廷夺得冠军的那一届世青赛，而如今的启用，更让球迷看到了6：0痛宰塞黑的阿根廷。

前锋 梅西（阿根廷）



影片：《她是男人》
国家：美国
导演：安迪·菲克曼
上映年份：2006 年 3 月 17 日

少女永远拥有着比男孩更多的梦。欧薇拉是个疯狂的女球迷，但是学校偏偏取消了女子足球项目，更不许她进入男子队。他弟弟效力于另一个学校的球队，并且一直是欧薇拉学校球队的劲敌。开学报到的时候，弟弟为了追寻音乐理想踏上了去伦敦的道路，欧薇拉突发奇想，居然要假扮为自己的弟弟混入对方球队，再来报复不允许她进男子球队踢球的教练……

没有人能够想到这么一部胡闹的青春片来自于莎翁的《十二夜》，但是这段现代畸形版的足球木兰，却让人想起受球王马拉多纳祝福的少年梅西在赛场上的表现，这个秀气的19岁男孩同样为世界杯上演一个奇思妙想的青春梦。

前卫 贝克汉姆（英格兰）



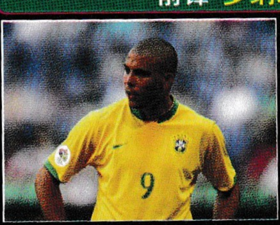


影片：《像贝克汉姆一样踢球》
国家：英国、德国
导演：罗塞尔·托马斯
上映年份：2002 年 4 月 11 日

还需要更多的言词来形容这部影片和小贝吗？一个憧憬小贝的女孩，为了追随偶像而不顾家人的反对，矢志要站上球场。这样一部青春电影，没有其他任何理由，仅仅因为她是属于小贝的电影，就一定会被列入大部分球迷必看影片的名单上。

贝克汉姆之于英格兰，正如同齐达内之于法国，谁都无法想象，缺少这两个名字的英格兰和法国会变成什么样子？

前锋 罗纳尔多（巴西）





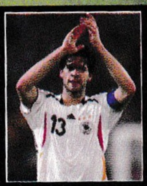
影片：《现在和永远》
国家：意大利
导演：温森佐·维德施
上映年份：2005 年 1 月 1 日

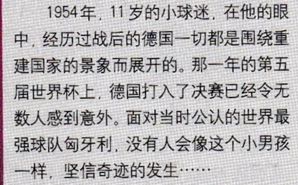
一个类似于《大鱼》的关于父子亲情和寻找的故事，然而，没有后者的童话色彩和阵阵暖意，这个故事却是意大利乃至世界足球史上空前的灾难作为背景的。1949 年，连续四届获得意大利联赛冠军的都灵队在一次空难中全军覆没，也从此宣告了都灵队没落的开始。影片的主人公——如《大鱼》里的那个孩子，根本无法理解父亲为何如此痴迷于足球，只有当认真地去寻觅其中的意义时，才会使自己逐渐明白到更多的人生道理。

今年的世界杯对于曾经的外星人来说绝对不好过，球迷对他"肥罗"的称呼仍然无助于他在赛场上积极的跑动和昔日那种中灵光一现的锋芒。乃至于在对澳大利亚的小组赛上，被换下的"肥罗"看着换上的罗比尼奥和弗雷德为巴西在强硬的澳大利亚队面前锁定胜局，联想起赛前主教练佩雷拉对他下的最后通牒，坐在休息席上一脸暗淡的外星人或许也在感慨他的"空难"即将到来……

前卫 巴拉克（德国）







影片：《伯尔尼的奇迹》
国家：德国
导演：荣克·沃特曼
上映年份：2003 年 10 月 16 日

1954 年，11 岁的小球迷，在他的眼中，经历过战后的德国一切都是围绕重建国家的景象而展开的。那一年的第五届世界杯上，德国打入了决赛已经令无数人感到意外。面对当时公认的世界最强球队匈牙利，没有人会像这个小男孩一样，坚信奇迹的发生……

巴拉克的经历也许是所有现役国家队球星中最为坎坷的球员之一。98年他坐的是凯瑟斯劳滕的替补席，99年他的乌龙球让勒沃库森丢掉了几乎到手的联赛冠军。然而，2002年正是由于巴拉克的存在，使德国队一路挺进决赛，只是由于他因黄牌停赛，才没有上演扳倒巴西的奇迹。伯尔尼的奇迹不仅是德国确立自己在世界足坛地位的奇迹，也是德国拨乱反正之后经济开始复苏的号角一声。

动漫速递

TEXT BY 吉祥天

《死神BLEACH》首部剧场版公映在即



作为《少年JUMP》中连载的人气长篇大作《死神BLEACH》自从TV动画化后就受到热烈好评，其FANS群的数量也在以几何倍数持续递增中。而随着故事的扩展，登场的个性角色也越来越多，格斗场面越发的华丽，看来久保带人是打算凭借着《死神BLEACH》一洗前作《丧尸粉》叫好不叫座之耻，成为续《ONE PIECE》后另一部“神话”。

一部成功的商业动画必然要经历TV、OVA、剧场版这3大步骤，《死神BLEACH》在制作了OVA后终于也要在今年12月将众人期盼已久的剧场版搬上荧幕了。这部剧场版暂时定名为《Memories of Nobody》，从6月底刚刚开通的官方网站上面可以略微得知一些关于这次剧场版的资料。这次的剧情是原创故事：空座町突发异常事态，尸魂界进入一级警戒状态。黑暗的势力正在策划着一起邪恶的阴谋，世界的崩溃就在刹那之间。严峻的形势下，一护等人是否能保护住这个世界？

担当剧场版监督的阿部记之也正是TV动画《死神BLEACH》的监督，他还曾经执导过《幽游白书》。剧本由十川诚志担任，声优阵容同TV版一样未发生改变。本作将由东宝院线负责放映，8月初开始接受电影票的预售，同时赠送限定特典——4款主角们的海报。希望这将会是一部出色的剧场版。



▲四款华丽的限定海报

温馨感人的青蛙国童话即将上映

《莉莉与青蛙（弟）》的剧本是日本“第4届ANIMAX大赏”中从1012封参赛作品中脱颖而出获得大赏的作品，以青蛙王国为背景的温馨感人的童话故事，原作者为吉成郁子。

以“挖掘明日活跃在动画界的新星”为目的，面向民间征集动画片和剧本的的ANIMAX大赏今年已经进入了第5个年头，该大赏在日本动画界享有极高的人气，因为ANIMAX大赏的最高奖项除了200万日元的奖金外还会将剧本制作成动画并于来年公映，这也正是每一个剧本作家渴望不已的梦想。《莉莉与青蛙（弟）》正是去年获得此项大赏的作品。同时，第5届“ANIMAX大赏”的征集也已经展开，截止日期是今年7月18日。





▲西村千奈美（右二）谷山纪章（右一）

该作品主要角色的配音工作由曾经担任过《秋叶原电脑组》配音工作的西村千奈美以及新生代男声优谷山纪章担当。

热血青年漫画《南瓜剪刀》秋季上映动画版

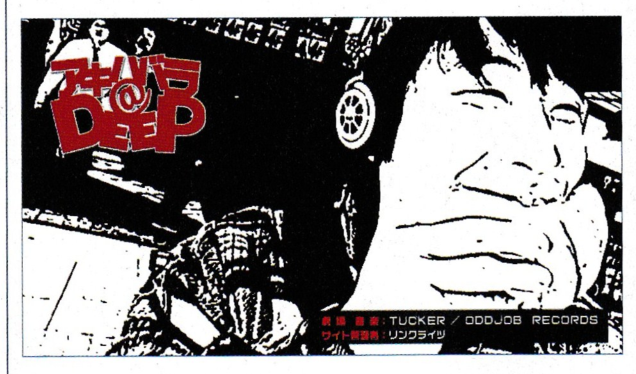
《Pumpkin Scissors》（南瓜剪刀）是连载于《月刊少年MAGAZINE GREAT》增刊号上的重量级热门作品，原作者是岩永亮太郎。虽然岩永亮太郎这位作者的名号并非响当当的那种，但透过漫画版即可见他的作画及编剧功底非常的深厚。

故事是在一场世界大战结束后展开的，漫长的战争在“帝国”内部各地留下惨痛的伤痕。忧虑“战灾”的帝国军设立了陆情第3课，负责战灾复兴任务。本来这只是以压抑臣民不满为“借口”所成立的，但是3课的组员们为了真正实践切开这层笼罩社会的欺瞒与腐败的厚重外皮，而自称是“Pumpkin Scissors”。停战后的第三年，陆情3课在进行一次艰难任务时突然得到一名在腰际挂着钢制提灯的魁梧复员兵的帮忙，这个强壮的男人随后成为了3课的成员。但笼罩在男人身上过去的阴影仍时刻困扰着众人。这位在战场上会无视自己性命进行零距离射击的男子的过去和将来都会一一在动画中得以展现。

负责这部动画制作的正是以华丽的特技效果著称的GONZO公司。提到GONZO就不得不提及由它所制作的众多动画大多难逃烂尾厄运。好在自从去年的《曙光少女》开始，GONZO似乎脱离掉了“接手的动画作品必定烂尾”的诅咒，希望这次也能同样奉献出一部高质量的动画作品出来服务大众。



《秋叶原@DEEP》再现宅男真实一面



提到秋叶原、提到御宅族，很多人首先联想到的就是去年的日剧《电车男》。的确，我们通过《电车男》或多或少地了解到日本这一特殊族群真实的一面，但那毕竟只是一个御宅族在比秋叶原更为广阔的网络世界中努力成长的一个侧面而已，但这部在TBS电视台深夜档放送的日剧《秋叶原@DEEP》却是完全以秋叶原为舞台，讲述一群御宅族为寻找自身的优点而拼命奋斗的故事。

《秋叶原@DEEP》的秋叶原并不像《电车男》中那样做过刻意的美化，基本上是以本来面目示人。而人性当中的美与丑、正义与邪恶也都赤裸裸地展现在作品中，有着强烈的现实感。御宅族原本在日本社会中是被蔑视的问题族群，然而即便如此他们的身上仍然有着隐藏起来的优点，如果能有人将这份优点挖掘出来，他们也会以崭新的面貌来面对生活面对社会。《秋叶原@DEEP》力求改变大众对御宅族不好的印象，希望社会能将他们当作普通的公民来对待，同时也暗示御宅族尝试挖掘自身潜质，走出自我封闭的狭小空间。本作中分别饰演2位男主角的演员是以出产美少年而著称的杰尼斯公司旗下的风间俊介与生田斗真。相貌如此俊美的御宅族恐怕是本作的最大败笔，但从确保收视率的角度看来也情有可原。



吉卜力引进《国王与小鸟》

诞生于1979年的《国王与小鸟》改编自安徒生的童话《牧羊女和扫烟囱的小伙子》，导演Paul Grimault。这部动画曾由上海电影制片厂引进，推出过中文配音版，很多出生于七、八十年代的动漫迷对这部作品都有很深刻的印象。虽然从现今的眼光来看这部动画的制作相当简陋，但在当时却已是极品之作。作品中影射了法国大革命时期统治者与人民之间的矛盾冲突，但在表现这种矛盾时却用了极其夸张的幽默手法，贵族住在地面上贫民住在阴沟里，路易十六和巴士底狱都被诙谐地调侃了一番，在这苦难中唯一呼唤真理的却只是一只鹦鹉。王国在一夜间崩塌的原因是由于国王御用的战斗型机器人暴走，虽然残暴统治者最终灭亡，但是否就意味着人民的光明已经到来？法国人的幽默在片中随处可见，这也使得这部作品虽然在影射政治却并不沉闷无趣，即使不懂得政治的孩子也能乐在其中。看过本作的人一定不会忘记片尾处坐在废墟上低头沉思的机器人的模样，这种收尾比起中式动画中绝对正义与绝对邪恶的较量要来得更有味道。

这次吉卜力将《国王与小鸟》的数码修复版搬上了日本的荧幕，并于7月29日公映。宫崎骏坦言自己的作品受到《国王与小鸟》的很大启发，高畑勋负责日文字幕制作，两人号称《国王与小鸟》是“改变了他们命运”的作品，看来Paul Grimault对动画产业的贡献并不仅仅停留在他的作品上。

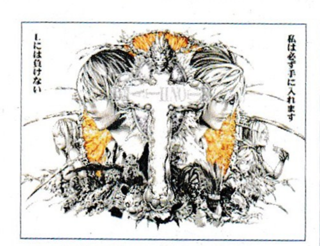


《少年阴阳师》动画决定于秋季播放

早在今年2、3月时，小说《少年阴阳师》动画化的消息让多少人高声喝彩，其FANS更是在网络上把动画播放的时间一一猜想过，而官方一直都采取暧昧态度应对，更让这部《少年阴阳师》的动画蒙上了朦胧的薄纱。而现在官方终于把动画播放的时间正式公布出来，顺便也把制作阵容和声优阵容一起公布。声优方面基本与CD DRAMA的阵容一致，但可能早前声优大谷育江因生病关系，而没接到这份工作，所以小怪这个角色将会由野田顺子接替，相信这个消息一定会让无数FANS哀号的。为了庆祝动画化，原作的结城光流老师还专门写了一篇新小说《车之辅的辛抱》。



死亡笔记推出豪华完结特典！



各位看《死亡笔记》的先生小姐一定会记得漫画中尼亚经常在推理时玩的那几个指头上的小玩偶吧？现在我们就是要说这个哦。为了庆祝电影化和动画化，趁着漫画最后一本的发售，官方推出一套随书附送的特典，分别有5个手指套小玩偶和一个能装入整套《死亡笔记》（共13本）的漫画套子。5个手指套小玩偶由小畑健亲自进行制作监督，造型和上色方面都非常忠实原作，连尺寸都一样；而漫画套子的封面则是小畑健绘画的新图，发售日期是今年10月13日。



简体中文版《银河英雄传说》正式发售



约在今年三月份时，国内的新经典文化引进了日本架空名作《银河英雄传说》，并且邀请国内网络作家郭敬明为此作写序，由郭敬明御用画手年年来画封面图；但因郭敬明的抄袭行为让众多动漫迷深痛恶绝，在传出这个消息时，引起大批银英迷的强烈不满，纷纷发起抗议行动，甚至有人写信联络远在日本的作者田中芳树。随后新经典文化澄清并没有邀请郭敬明写序言，一切都是空穴来风，于是此事一度沉寂。

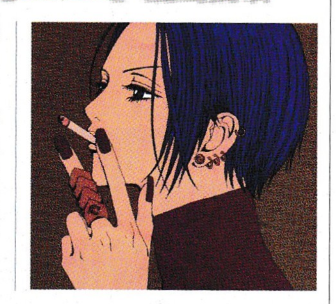
就在事件过去的两个月后，新经典文化在7月1日终于发售了国内引进版，虽然只是第一本的“黎明篇”，但还是让人松了口气，因为小说里没有郭敬明写的序言，而封面也和日版的一样为道原香津美绘画。



▲简体中文版封面

日本禁烟协会向《NANA》提出抗议

日本名漫画家矢泽爱著作的漫画《NANA》内有大量吸烟镜头出现，为此日本禁烟协会对矢泽爱发出了抗议文书，并要求矢泽爱本人在本月内对此作出回应。在《NANA》里描写吸烟的镜头和女性吸烟现象实在太多，而且本作在年轻女性之间人气极高，日本禁烟协会因此认为这样会对年轻女性有不良影响。



《D.Gray-man》TV动画版秋季驾临

早前谣传会动画化的JUMP系漫画《D.Gray-man》（港台译《驱魔少年》，简称DGM），在7月3日发售的《周刊少年JUMP》第31号上发表其今秋动画化的消息，目前播放电视台不明，制作阵容和声优阵容同样不明，预计播放时间在10月。

《D.Gray-man》的漫画现在连载到81回，按照剧情长度来说并不算适合动画化，但既然有被强行腰斩的漫画也能动画化的先例，那么这部人气高却只有81回的漫画动画化也不是什么新奇的消息了。本作曾被指责过抄袭，但最后不了了之，到底星野有没有抄袭还是一个迷。但在这个抄袭“控诉”出现后，星野突然休刊了几期。到了今年4月左右，JUMP突然宣布星野因发生车祸要长期休刊，这样更让读者充满一堆疑问。不管怎样，希望动画化不像漫画那般多灾多难。





一场华丽的死亡游戏——《DEATH NOTE》

文／候已

非周末的一个下午，阳光普照，白云朵朵，突然从天而降一个黑黑的东西，砸在一个路过的高中男生头上。

男生捡起凶器一看，上面赫然写着《DEATH NOTE》，黑黑的本子，似乎有着吸引人灵魂的力量。男生举起手中的本子，深吸口气，破口大骂："哪个混蛋高空砸物！你知不知道我是全国模拟考第一的头脑！你知不知道我这是能轻易考入东京大学的头脑！砸坏了你赔得起吗？我要去告你！我爸爸是警察厅的高级长官！我能告得你倾家荡产你知不知道……哎呀！"

死神流克此时才知道，原来光吃苹果也是不够营养的。原本以为自己身材也满苗条满骨感的，翅膀细点儿也没问题。谁知道营养不良不但翅膀上的毛都掉得差不多了，更严重缺乏舞动翅膀的力气，结果他不是"飞"入人界，而是"坠"入了人界。不过怎样也好，总算也找到目标对象了。

"'我是死神流克，死亡笔记的失主。看你的样子，已经知道这本笔记不是普通……'喂喂，你醒醒啊……你这样昏迷我怎么继续台词？喂喂……别死了啊！我还没把你的名字写进笔记呢！你也还没在笔记上写名字啊……喂，L都还没出现呢，怎么能让故事第一话就结束了……喂喂！快醒醒！我要吃苹果啊～～"

……

由笔记开始"死亡"——这样的侦探和杀手

当那个长发飘飘开口闭口都是"让我下棋"的千年美型幽灵在清晨的光线中消失时，我们仿佛就已经在等待《棋魂》的完结与小畑大神的新作。然后是理所当然的众望所归，理所当然的完美组合，小畑说："大场啊，我要画一个推理漫画啊。"大场曰："好啊，你想画怎样的故事？"小畑说："故事怎样我不管，但我要有一个坏王子和一个金鱼眼少年，还要波霸美少女。然后两男生为了她打起来。"大场爽快曰："OK。"



于是，一个月后，《死亡笔记》的剧本被扔在了小畑这厮的面前。开始了这场"死亡"之战。

其实我们根本无意去追究月和L究竟谁才是正义，谁最终能获得胜利，谁会被死亡笔记杀死，以及流克最后会否被苹果噎死之类的问题……（唉呀，谁拿烂苹果砸我）我们只是在欣赏一场精心策划的剧幕，两个机关算尽的少年，如何针锋相对，如何利用"死亡笔记"的规则进行这场华丽的斗智游戏，逻辑，推理，利用，反利用，套词，谎言，真相……像不知道最终画面的拼图，所有掩盖在图画与对白之中的神机妙算，棋逢对手，再猜测谁是最后的胜利。

是的，最后的胜利。虽然全地球的人都知道月最后只有死路一条，但，我们想看的不是故事结局的胜败，而是一场计谋的胜败。

已经不想再去追究第二部中月为何骤然变得愚昧了，大场显然对尼亚与梅罗给了严重作弊的嫌疑；更不想去追究月的死亡为何会突然变得如此丑陋，小畑显然是不想活着见到明天的月亮了；而L的死无疑是全场最高峰，被写进"死亡笔记"中因为"哭死"的名字恐怕有好页，之后也只能暗淡，再暗淡……就像《棋魂》一样。

只是生也好，死也罢，这场卖尽了算计与人气的高水平作品，已经拥有了它屹立不倒的崇高地位。从第一话连载开始就苦心的追随，到L死亡的感叹与眼泪，再到月之死的无可奈何，《死亡笔记》中的种种已经扎根我们的灵魂深处，纵然从来没用过，我们也比任何人都更熟悉这本笔记的使用规则与内里乾坤。

真人化电影的出现也许就是人气的最佳见证，汇集了众多实力派演员精彩的商业化演出，以及高技术3D效果。群众们高呼："藤原龙也，你能不能先去减个肥整个容再来演月啊！"、"松田，不要以为睡完觉不梳头就是L了！"、"流克的3D啊！你能不能稍微跟史莱克学学啊，你看人家也是怪物，那3D动作和你就不是一个等级的！"，可谓众望所归，可谓期待之至，可谓……总之，中文字幕版快出现吧！

王子，死神，金鱼眼——主角大解读

汇集了众多美少女、王子殿、另类美少年与诸位各具特色的俊美死神们（呕），一部有着如此完善资料设定的作品，怎能没有一场豪华人气宴呢！来吧，各位星星眼们、桃花眼们，这里有最香甜可口的各种糕点，任君品尝。

死神界一览·干吧干吧！我们就是传说中人人恐惧的死神！

流 克



喜好：苹果啊苹果，为什么你要是苹果啊。

口头禅：人类果然有趣！

作为将第一本"死亡笔记"带来人间的死神，却始终抱着吃苹果看好戏的心态。最可恨的是，他送给月的死亡笔记居然还是拿别人的……可怜的斯多啊！（掬一把同情泪）

莱 姆



喜好：美砂啊美砂，为什么你……天啊，死神也有百合吗？（汗）

口头禅：难得我把死亡笔记给了你，你不为自己而使用吗？

因为看到另一个死神为美砂而死亡，便将那本死亡笔记给了美砂。作为这部作品中最正经也是唯一有头脑的死神，居然还是个百合啊……果然是部不可多得的好作品啊！（这解释转得好像有点硬啊）

斯 多

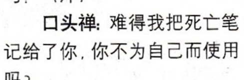


喜好：巧克力味道挺不错的。

口头禅：把我的笔记还给我。

他也许就是死神界有史以来最愚蠢的死神了。笔记掉落地上被流克捡了就失去了自己的笔记，想找回笔记还被米洛当免费工人使唤，一见到米洛居然还被他的一个眼神慑住（看看人家流克，虽然也蠢，但摊上月这么一个主子都没怕过）……斯多，你真是一个典型的悲剧角色啊！

KIRA's·改造世界的死亡笔记持有者



夜神月

喜好：杀光世上所有坏人，建立一个和平善良的世界，并且被人尊敬。

口头禅：我要成为新世纪的神！

典型的王子殿下人设，被这外表所吸引的除了海砂，更是数以万计的FANS啊！坏男生果然是受欢迎的，又坏又帅又聪明的男生更是王道啊！得到了死亡笔记的他，更是所向披靡，连世界级的L都胜了！爸爸呀，拥有一个如此受欢迎的儿子，死了也心甘吧？（爸爸在地下哭泣着）



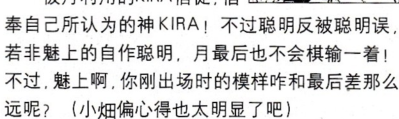


弥海砂

喜好：夜神月！

口头禅：为了KIRA什么都可以啊！

事实证明，胸大没脑的萝莉永远是男人的梦想啊！连L都心动了呢！不过月居然对海砂全无杂念……



魅上照

喜好：制裁恶人！

口头禅：KIRA大人是神！

被月利用的KIRA信徒，信奉自己所认为的神KIRA！不过聪明反被聪明误，若非魅上的自作聪明，月最后也不会棋输一着！不过，魅上啊，你刚出场时的模样咋和最后差那么远呢？（小畑偏心得也太明显了吧）



高田清美

喜好：夜神月，和当女王的感觉。

从大学时代就喜欢月的才女，最后也只能成为月的一颗利用完就扔的棋子。或许最有趣的也就只是她与海砂争夺月的口舌之战，面对男友争夺战时的女人都是天生的战士啊！

L's・世界级天才少年侦探



L

喜好：蛋糕甜点

口头禅：我才是正义！

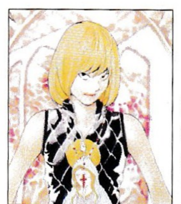
作为一个闻名世界的天才侦探，L的出场无疑是……是……是惊人的！这个黑眼圈喜欢蹲在椅子上的少年，和KIRA恶斗了七集，堪称全篇最精彩的对垒！而L的死，也开始降下了故事的精彩帷幕，就像《棋魂》中佐为的离去、《X》中樱冢护的死去。（果然是商业化作品的经典伎俩啊）



尼亚

喜好：玩具和拼图

擅长：碎片型推理，能将大量零碎资料整理出自己所需要的部分并由此推理出整个事情经过。



梅罗

喜好：巧克力。

擅长：周密型推理与用测试的手段来进行行动，有轻微激动倾向。曾经绑架了夜神月的妹妹。

L的两个继承人，一个喜欢玩具拼图，一个喜欢巧克力；一个喜欢指挥FBI，一个喜欢指挥黑社会；一个太冷静，一个太行动派；一个喜欢玩正太FEEL，一个喜欢玩歪嘴FEEL……但无论哪个，都是标准金鱼眼！难道这才是L继承人的真正选择标准？（那我们岂不是都没资格了？）






大畑健+小场鸫全新力作

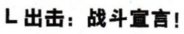
恶搞剧场

《人气笔记》

传说中一本神奇的笔记从天而降，主角们都想争夺这本笔记，因为得到笔记的人，才能成为人气之王！







L出击：战斗宣言！















月出击：利用美色鼓动JUMP编辑部











谁才是最高人气？谁才是真正的胜者？谁才是最高谋略？谁才是真正的正义？流克什么时候才被苹果噎死……哎呀！（又是烂苹果？这次是流克这厮扔的！）

总而言之，明白人气之所在，才明白《死亡笔记》之精髓！







笔名：kill.yoh
昵称：小猫
职业：地狱少女
星座：双鱼座（我是善良的好孩子）
喜欢做：做 lolita 饰物，好费神的工作
讨厌做：打扫房间……好乱

自我介绍：
我是个用鼠标上色……的狂人









超Q小访谈

吉祥天 你放在BLOG上面的画，都是很可爱的画哦。
KILL.YOH 谢谢啊~那些都是一堆上不了场面的草稿啊。

吉祥天 怎么会呢，我第一次看时还以为是日本方面的CG呢。
KILL.YOH 猫学日本啊，当然会像（脸红）。

吉祥天 呵呵，你很喜欢画画吧，不然也不会学的那么用心，现在在哪？
KILL.YOH 猫在家，又感冒了，在家休息啊……泪水。

吉祥天 ……别人都说夏天感冒发烧的是笨蛋哦，不许打脸！
KILL.YOH 猫的神经也很大条啊，常常做错事啊。

吉祥天 那就证明你是个可爱的MM啊~
KILL.YOH 谢谢（脸红），还当猫是MM啊，猫好老啦……现在的小孩都好强，猫虽然表面是18岁学生！但内在却是40岁上班族……不过用这种心态画画很好。

吉祥天 18岁……的确好小……那你打算未来是以画画作为工作么？
KILL.YOH 不会吧……，希望平凡工作，一边画画，猫想猫的画应该不会很赚钱啊，要有生活保障比较好！！梦想归梦想嘛。

吉祥天 你很现实。
KILL.YOH 猫想应该是猫家庭的缘故……





最终幻想VS圣传


2005年10月于
广州国际动漫展

名字：Winterxyz
cos年历：4年
职业：刚毕业
自我介绍：一个不会做衣服，手工特滥，连假发都不会料理的人，可以度过4年的COSPLAY的日子，全靠自己的三寸不烂之舌、超级到家的缠人功夫和修炼成精的节省本领，至今为止每个COS的角色衣服，都不超过300大元。当然，全赖家里有做道具特强的老爸。
曾COS的角色：有很多，有些都忘记了

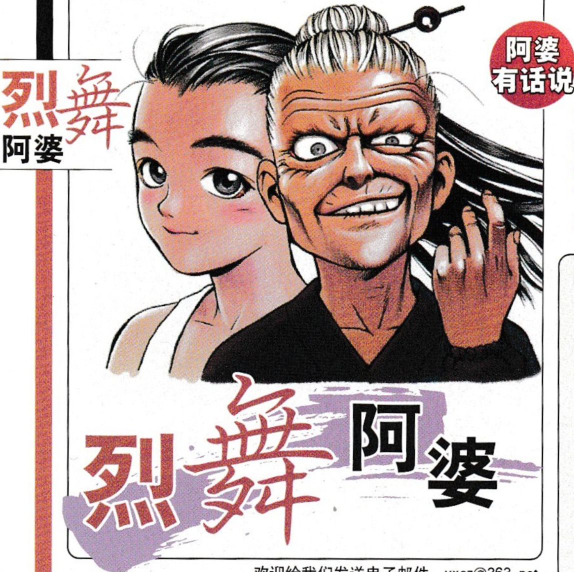


《圣传》——乾达婆王

"自我介绍"出现的原因

吉祥天：来写个自我介绍吧。
Winterxyz：不喜欢写字，你写。
吉祥天：（不爽）自我介绍不是本人写就没意义啊。
Winterxyz：没事，我相信你（想快点去看世界杯）。
吉祥天：好，那我写一段给你看看哦：Winterxyz，一个性格很变态的女人，就是通常那种被称为"女王陛下"的类型……（以下省略）
Winterxyz：……还是我来写吧。
吉祥天：阴谋得逞。

烈舞 阿婆



阿婆有话说

天气一天比一天热了，我们宁可躲在办公室为大家做杂志也不会出去旅游的（-_-其实是很想出去）。本期开设了小编栏目"大寨门"，我看是名副其实的"大债门"才对，首当其冲的是欠债大户玛鲁斯与放债大户XUN……提起上期做的"城寨小编们的世界杯调查"，首先风间仁兄弟看好的厄瓜多尔，在杂志交印的当天晚上便被淘汰出局……接着是阿根廷、巴西……至今不知意大利命运如何，玛鲁斯等人心可都悬着呢，看来编辑们比之贝利大神是有过之而无不及啊，以后再也不做这种调查了……

欢迎给我们发送电子邮件：yxcz@263.net

本期读者调查

您的意见是对我们最大的支持

1. 您觉得本期封面怎么样？
2. 您对新闻栏目的时效性是否满意？
3. 您对《新作速报》的时效性是否满意？
4. 对新栏目《看片吧》有什么建议？
5. 您对本期levelup音乐台的小特辑制作还有什么建议？
6. 您还希望听到谁的或哪种风格的音乐特辑？

地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱
收件人：《游戏城寨》编辑组
邮编：730010

我们将会从读者来信中抽出20位获奖者，奖品是levelup主题T恤一件。



levelup主题T恤等您拿！

读者自留地

6B读者意见选登

黑龙江 吴博林：本期的Web Show内容十分搞笑，在游戏累的时候欣赏一下可以放松放松，私房话更是精彩，相信大多数人都遇到过这种情况，我讲大道理不逊于各位，但真正遇到了会像说的那样做么？还要佩服泰坦大人的逻辑思维，泰坦大人能归纳出这样繁杂的公式，相信您一定经过"千锤百炼，百炼成钢"。Orz！

云南 赵勇：就像我喜爱足球一样，喜爱《游戏城寨》不需要理由，实惠、丰富足以概括我对本刊的评价，只是我的住地（云南大理古城）有的时候根本就没见到本刊卖出来，所以漏掉了前面好几期，今天终于遇到这唯一的一本，太幸运了，不知贵刊能否邮购？祝本刊越办越好，丰富游戏迷们的生活！

> 阿婆：谢谢大家的支持和关心，吴同学如果想发表大道理，就来论坛参加每期的私房话吧；回答云南的赵同学，可以邮购的，邮购地址请在levelup网站上查询。

您觉得本期封面怎么样？

福建 郑嘉琦：本期的封面不是太好，让人无法马上认出是本游戏杂志。建议以后换成游戏中的人物比较好，这样的封面用在封底似乎更好一些。

广东 黄哲麟：很纯真的感觉，但邪恶气息也很浓~

广东 张键源：可不可以不用这种封面？被别人看见我手持这本书时还会投以鄙视的目光，我就因为此书成了怪叔叔。

> 阿婆：封面选图用美女也不是固定方案，你瞧，本期就是原创的《女神侧身像2 希尔梅莉雅》。

您对新作快报栏目的建议是什么？

广东 陈全荣：一个感觉：写了那么多关于新作的文字，看了还是不知道那新作是什么东东！——不够详尽啊！

广西 沈清：我对新作速递的栏目感到很满意，每款游戏仅用一面对其进行介绍，显得"短、平、快"，我很喜欢这种风格。

> 阿婆：读者们对新作快报的意见集中在这两条比较对立的看法上，在以后制作的过程中，我们会折中这两点，保证给大家最新最全的游戏新息！

本期音乐台去掉了中间歌曲解说，您是否赞同？

辽宁 王宇航：不赞同。朵拉的解说还是很必要的。把歌曲顺序排列一下，朵拉的解说再简短点，注意一下上下两曲的连接就更好了。（后期认为没必要就用功能挑歌放就行了）PS：不能去掉解说的最重要原因：朵拉的声音够动听。

江苏 黄龙：关于"levelup音乐台"，我很喜欢本期的方式，让人听了感觉顺畅多了，不再有"鼻塞"的感受。

> 阿婆：考虑到歌曲的连贯性，玛鲁斯去掉了中间的解说，改由让朵拉在一开始就介绍整张CD，这样也保证了大家在选曲上的准确和方便，之后会在CD策划出更多的栏目，填补解说少的空白。

《Web Show》栏目现征集中文名称

山西 刘智：我觉得"杂文谈"这个名字比较好，因为这里选的都是一些杂文，而且都是谈论性质的，所以这个名字比较贴切。

山东 甄腾飞：《Web Show》叫网络酷文吧，这个栏目我也超喜欢。

> 阿婆：因为选用文章均来自于网络的关系，所以起名字靠近网络会比较贴切，下期就应该有结果了，感谢大家的支持！

levelup主题T恤获奖者名单

姓名	城市	邮编
钱峰	苏州	215000
陈文辉	玉林	537000
郭汉恩	广州	511447
肖山	合肥	230001
梁富兴	中山	528425
范丹	绍兴	312000
丁川峰	深圳	518000
战卉	长春	130021
刘智	太原	030051
朱秋强	张家港	215612
姚嘉成	成都	610000
陈冉	成都	610081
郭爱婷	上海	200065
张宇	蚌埠	233000
洪婷婷	龙海	363102
倪斌	昆明	650041
范敏	柳州	545001
王潇	昆明	650011
顾春军	上海	200240
梁志成	江门	529100

联合大抽奖 100000元 中奖名单

特等奖1名 奖品是高清电视＋Xbox360

上海市 陈希曦

一等奖2名 奖品是Xbox360

合肥市 阮鹏
北京市 周密

二等奖15名 奖品是NDSL或PSP

城市	姓名	城市	姓名
长春市	安原	常熟市	戴湖
南昌市	礼轶翔	东莞市	王智驹
苏州市	陆羽天	广州市	易金煌
杭州市	周聪	北京市	唐凯
洛阳市	刘超晨	北京市	郭和峰
昆明市	何诗源	上海市	徐嘉元
长沙市	孔乾	上海市	冯夏
南京市	郑敏		

三等奖20名 奖品是PS2

城市	姓名	城市	姓名
上海市	钟晴	上海市	关枫
韶关市	张智	平湖市	王一望
广州市	黎洪达	西宁市	张涛
厦门市	杨伟琛	乌鲁木齐市	李海坤
榆次市	刘朔孺	呼和浩特市	赵浩然
哈尔滨市	徐梓敬	大连市	马燕翔
西安市	蔡欢	广州市	何观文
天津市	黄贺	唐山市	赵天才
海盐市	孙祥明	贵阳市	冯靖
济南市	冯亮	北京市	吉力

温馨提示

由于版面有限，四等奖中奖名单请登录levelup.cn查看。如果要更改自己的收件地址、收件人姓名及联系电话，可以在线更改资料。如截至7月30日还没有提交更改要求的，我们将按照中奖者参加抽奖时填写的原地址发出奖品。

中特等奖、一等奖、二等奖、三等奖的读者，如果还没有收到编辑部的确认电话，请在7月30日前务必致电编辑部0931-8659190、8668378，核对自己的收件地址、电话、收件人姓名以及二等奖要选择的主机，以配合我们尽早发出奖品。

幻梦涂鸦坊

来涂鸦板参与的网友越来越多了呢！看来玩家之中的绘画好手还是不少的，所以本期的幻梦涂鸦坊多收录了几位网友的作品。



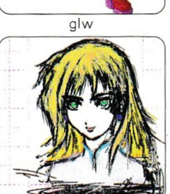
percy—Jill


flypig—林克


glw

GAMST—LOST PLANT

噗呦噗呦－死亡笔记


冰轮丸



hydelloon—女孩

涂鸦版地址： http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp

阿婆交友栏！

D　见习魔王
年龄　25
爱好　游戏、读书
自我介绍：网络初代灌水仙，现已沙漠化……黑龙江人士，河北2号家，欢迎喜欢ACG、中国古文化的兄弟姐妹们跟我交朋友！PS. 为了正义！坚决秒杀罗莉控……
出没区域：全区域潜水状态

ID　sweetly001
年龄　22
爱好　音乐、美术、旅游、游戏
自我介绍：无论做什么事，无论成功失败，不怕别人的嘲讽，只要自己开心就好。
出没区域：一般都是潜水、Sony主机讨论区、音乐区、NowPlaying区

ID　bluemary
年龄　22
爱好　ACG、Music
自我介绍：游戏热衷度 ACT > AVG ≥ FTG
出没区域：levelup的blog

ID　snake250r
年龄　20
爱好　游戏、赛车、足球、棒球
自我介绍：我不是BL的！但BL的我也想认识！
出没区域：猪笼城寨

ID　萨·塞雷斯
年龄　奔3
爱好　游戏、电影、音乐、书籍
自我介绍：一个神秘的路人
出没区域：从你看得到的LU，到你看不到的LU

ID　封印之子
年龄　21
爱好　游戏、足球、睡觉、音乐、漫画、电影
自我介绍：快乐就是幸福哈哈！
出没区域：全区

ID　seven5599
年龄　22
爱好　游戏 、足球、音乐
自我介绍：还是学生－－(什么时候能工作啊555)
出没区域：全区（恶魔城区去的比较多）

ID　hopy
年龄　奔3始动
爱好　游戏、电影、音乐、书籍
自我介绍：郁闷而汉批着的家伙，愿与你分享我的一切，值钱的东西除外
出没区域：随风而来随风而去，遇见我素缘分，错过偶素福分，捏哈哈哈哈哈

ID　冥泣
年龄　21
爱好　游戏、电影、摇滚乐、足球、电子音乐制作
自我介绍：我是昆明的，现在在烟台上学，喜欢文学，做自己的音乐，感觉很好，立志做一个好的DJ！ TV游戏游龄是18年
出没地区：全区

ID　上海FILIPPO
年龄　22－23
爱好　游戏、特别是音乐游戏、踢足球、看OP
自我介绍：游戏足球睡觉一个都不能少，单身一个
出没地区：猪笼城寨、PSP讨论区

ID　单刀赴会
年龄　22
爱好　游戏、体育
自我介绍：帮助正在苦觅游戏的人，找到你需要的游戏
出没区域：二手交易区

ID　吗吗米呀
年龄　17（貌似也许可能－－）
爱好　喜好不定，看心情
自我介绍：真的，我是好人……
出没区域：全区

论坛精彩帖导读

游戏讨论

帖子标题 [UT文学组]《女神侧身像2》剧情攻略
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=64&ID=257554
楼主 皇家の社会　**点击** 4620
《女神侧身像2 希尔梅莉雅》剧情帖，不断更新中。

帖子标题 [UT攻略][PS2]《异度传说3章》攻略
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=65&ID=260061
楼主 RaXpo　**点击** 191
作为三部曲的最后一部，系列的故事将在本作完结……

帖子标题 [杂感]《光环 Halo》系列两作玩后感想
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=216512
楼主 zjw001　**点击** 960
自从2005年11月9日《光环2》发售以来，在不到一个月的时间里全球销量已经突破500万套。我们很难理解西方人对于FPS游戏的狂热……

帖子标题 S君的友情特训－常见电影格式术语解析
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=61&ID=245573
楼主 MaricS　**点击** 276
如题，感谢S君

影视、动漫、音乐

帖子标题 逆天的世界杯，不定时记录
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=62&ID=248152
楼主 czk11　**点击** 2292
czk11每天的世界杯观战感想。

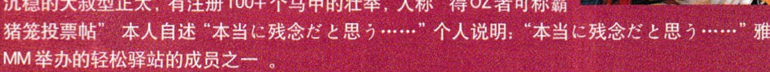
帖子标题 图读《龙城岁月》
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=9&ID=250529
楼主 table　**点击** 1037
《龙城岁月》的独特之处很大程度上在于细节，由于导演尽量压抑了电影的表演性，使得观众觉得“不怎么好看”，所以很多关键处都会被忽视……

猪笼城寨

帖子标题 【今天你补魔了没有？ fate完结纪念征文开始】
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=13&ID=252530
楼主 克瓦特罗大尉　**点击** 1217
今年的超人气动画fate/stay night终于在暑假将近之时完结，不论是各位否欣赏过原作，相信……

帖子标题 [轻松驿站 VOL.128]玎玲手心 玲々テノヒラ
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=263612
楼主 人间凶器ＯＺ　**点击** 5516
RURUTIA是我非常喜欢的一位女歌手……自从听了她的"迷途的蝴蝶"之後就喜欢上她的歌……

阿婆看好你　本期论坛之星　人间凶器OZ



人间凶器OZ，人称OZ(噢贼)，因口头禅“本当に残念だと思う……”而闻名猪笼的人，对GIF制作有自己的一套理论，狂热的机战饭，性格沉稳的大叔型正太，有注册100+个马甲的壮举，人称“得OZ者可称霸猪笼投票帖” 本人自述“本当に残念だと思う……”个人说明：“本当に残念だと思う……”雅MM举办的轻松驿站的成员之一 。

性别 **酷哥**　头衔 **三爪痕灵魂附体**　门派 **轻松驿站**

签名
无论是什么样的夜晚，都会有天亮的时候，黑暗即将消逝，世界充满着朝阳，人们把它称之为黎明。

本期宝贝——sisi





昵称：sisi
血型：B
身高：160cm
星座：天秤
籍贯：重庆
职业：市场策划
毕业院校：天津大学
最喜欢的动物：狗狗
爱好：旅游、听歌
E-mail：chenchanchan215@163.com

欢迎大家自荐或推荐模特（请打开http://www.levelup.cn/contactus.asp，选择“事务申请”，在文本框的第一行写明“参与／推荐游戏宝贝”字样即可）。

LEVELUP 游戏城寨
Vol.09
2006.7B

大寨门







天下玩友是一家

玛鲁斯

i 各位读者朋友们好，小弟玛鲁斯这厢有礼了！很高兴能够在《游戏城寨》的“大寨门”里与大家交流，欢迎大家来城寨作客。我主要负责杂志的Web Show与音乐台部分，希望这两个栏目能够带给大家更多游戏之外的快乐。

ii 近一个月来大部分时间是在上班与熬夜看球中度过的，为了不影响第二天的工作，只有一下班就冲回家睡觉，再后半夜醒来看球，嗯……世界杯结束后，时差有得倒了……

iii 梶浦由记的技艺越来越高超了！在《异度传说第三章》中，首先打动我的不是剧情和画面，而是由她制作的音乐，电子声与传统乐器的配合堪称完美，Ending也十分动听！下期音乐台梶浦小特辑制作预定……

iiii 他单膝跪在那里，抚摸着那战斗过的草坪，默默地在胸前划着十字……每一届世界杯都要送别一批英雄，而本届最让我潸然落泪的镜头就是捷克铁汉内德维德的离去，向这位波西米亚骑士致敬。

iiiii 在一名球员的告别赛后，全体观众起立，依依不舍地为他鼓掌，而他去意已决，这样的球员就是一名好球员，这个模式套在哪里都一样。在此送别一位去意已决的好友＋同事。



*Pavel, we are proud of being your fan.
Thank you, Pavel.
We love you...*

六段音速

◆《游戏城寨》做到现在，终于能有机会能以六段音速的身份在读编交流栏目中与广大读者大人见面，这对本编来说可一直是梦寐以求的啊！

◆本月最令人兴奋的事就要数PSP版《铁拳DR》的发售了，在不知不觉之中这款本编期待已久的作品突然降临，可以说是在毫无防备的情况下被一记最速风神打了个措手不及……游戏刚刚抵达编辑部，立刻吸引了几个喜欢《铁拳》的编辑蜂拥而上，就连中午在餐馆等菜的时间也被众编充分利用了起来。不过话说回来，闲来无事，拿起PSP与朋友对战几局，确实是一件十分惬意的事。惟一的不足就是，手中没有足够软件的编辑们很多时候只能靠“游戏共享”来对战，但传输速度实在是让人不寒而栗……



风间仁



■最近最令人兴奋的莫过于《铁拳 暗之复苏》的发售，现在每天中午都要和编辑部的同事们战上几局，一边吃饭一边对战另有一番乐趣，加了几个新技的风间仁更加强悍了，倒地追加技“右正拳追讨”帅得没话说。

■在连续一个月的雨季之后，深圳开始了持续的高温，这水深火热的真让人受不了。夏天人容易上火，希望各位朋友们也要在炎热的夏季保重身体，身体好游戏才能玩得好。

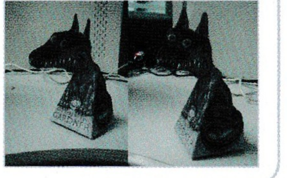
■前些天忙里偷闲去拍了婚纱照，算是又了却一桩心事。在海滩拍外景时被那景象惊呆了，不算很长的沙滩上挤满了2、30对摆着各种POSE的新郎新娘，放眼望去白花花一片真是壮观。

兰姆

★平时并不太热衷于玩格斗游戏的兰姆也深深地被《铁拳DR》所吸引。首先要赞叹这款游戏画面的华丽，PSP机能目前最好的表现莫过于此。无奈，兰姆并不是很精通此类游戏，对付CPU尚感觉吃力，而找人对战那就简直是自虐了。需要修炼……

★近期关注日剧：《秋叶原 @DEPP》，又是一部描述OTAKU的剧集。本期《游戏城寨》之动漫游专栏有详细介绍，这里就不再罗嗦了。只说一句，那个COS夏亚的家伙实在猥琐。

★这个是一个很神奇的纸模，无论你从哪个方向看它，他都会一直盯着你看。是不是感到不可思议？不要怀疑里面有加了什么机关，它仅仅是一张纸而已。利用人的视觉误差而已。大家可以到http://semaja2.net/archives/56下载一个做做看。



吉祥天

★各位好，我是不会打游戏的吉祥天，就算玩也是只会打一下《遥远时空中》这种恋爱游戏，不然就是“泡泡龙”之类的，所以坐在编辑部里经常感到格格不入，因为编辑部里总是弥漫着一股“修罗场”的气氛（小声说一句：他们目露凶光时就是在打游戏，高呼声、低吼声经常在编辑部起伏……）。场外音：那你在这里是干嘛的！答曰：（奸笑状）因为我是做动漫的嘛，哦呵呵。最近在进行古老动画片歌曲怀旧中，特别是7、80年代的最对我胃口，像是《宇宙战舰大和号》、《凡尔赛玫瑰》和《圣斗士星矢》，这极有可能是看了日本TBS电视台的“动画主题歌大全集”的后遗症。（花痴状）还是老歌耐听啊……别说这是老头子的喜好，只能说这是怀念童年的行为，我爱怀旧。



XUN

※游戏城寨也总算加了小编与读者的交流栏目，终于有机会能与各位读者交流了！借此机会先向各位读者问好！

※作为一款掌机游戏来说PSP版《铁拳 DR》的完成度非常高，而且读盘速度也比想像中快很多。刚买过来就跟风间仁和六段音速对战几把，结果如我所料，手感很差……

※最近三个月突然胖起来，很可能是从5月份开始和玛鲁斯疯狂地去吃KFC的原因。结果被某编辑说成死胖子。看来我得开始减肥了。另外已经有半年没剪头，该是时候去剪头了。

※不小心把《VP2》二周目的记录删掉，还我宝贵的30个小时～！

※注释：这张图令我想起小时候在FC上玩过的《海克拉斯的荣光II》（日文名《ヘラクレスの栄光II》）。



Zero

◎终于有机会和广大读者朋友问好了，一时间Zero激动得不知道说什么好。首先还是礼貌地向大家问好吧，希望大家多多支持《游戏城寨》，多多支持levelup.cn，多多支持Zero。

◎作为伪·球迷的我，在编辑部一众球迷的怂恿下，竟然关心起足球来。不过运气实在是太好了点，每场比赛都可以看两个多小时——只看了两场四分之一竟然都进行到加时赛。很多人一起看球真是有趣，打机很少众乐乐的我，竟然在“非职业”领域找到了分享快乐的幸福。

◎曾经在“街机讨论区”中放过一篇《圆桌武士》系统研究，简单阐述了四倍分的原理，本来已经是老黄历，不想近日有朋友来询问乱步问题。对乱步没有研究我Zero，正在考虑不用乱步正常打法如何贪分。



▲《圆桌武士》四倍分贪分中……

◎“我的身后是成千上万的玩家对我的支持和信任，为了让他们第一时间获得游戏的资讯，体会游戏世界的精彩，我怎么可以松懈？”我时刻用这句话来提醒自己，我的工作是为玩家服务。

Hikaru

●在网站和杂志里面，我扮演了很多角色，有些是幕后的，我还会用其他的笔名发文章，并且不只是《游戏城寨》。让我为每个角色都写一段不同的寄语，还真挺为难的，我发现我并不善于伪装自己（笑）。这本杂志中我直接负责的内容很少，所以不一定常在这个栏目出来跟大家见面，各位对本书或对levelup.cn有什么看法，欢迎到论坛来跟我交流。

●送给大家一段话，是苹果老总乔布斯说的：你们的时间有限，所以不要浪费时间在别人的生活里。不要被信条所惑——盲从信条是活在别人的生活里。不要让任何人的意见淹没了你内在的心声，重要的是拥有跟随内心和直觉的勇气。你的内心与直觉知道你真正想成为什么样的人，任何其他事物都是次要的。





levelup音乐台曲目



歌词赏析

雾之彼端 演唱：霜月遥

光が欲しくて暗暗に手を伸ばす
目覚めを待っていたのは见知らぬ世界

そして胸に揺らめく谁かの笑颜を
抱いたままに彷徨いながらも
进む男は行く手を遮る雾を
剃ぎ拂う绊忆い出す

家路の幻像を描き空を越える物语
黑い宵　白い息　彼は诗う
无垢な蕾の爱娘へと

出会いの数だけ　系がる冒险谭
一阵の风に乘って箱庭に届くだろう
出会える何时か　呜呼　孤独じゃないから
困难な途でも　今日が最低でも　笑うならきっと

やがて胸に旗めく冒险者たちの愿いは
翼を广げて世界を回り
散らばる希望を集め全てを隔てる雾を
吹き拂う光解き放つ

白夜の幻想のような永远を纺ぐ物语
黑い刃　白い灰　运命は还える
女神の瞳の虹彩へと

想いを含むめても言叶は时に无力で
行动した者だけが真实を掴む

かくて胸に徨めく少女の决意は
棹を手缲り彼方へ漕ぎ出し
虚像を映し相手を惑わす雾を
振り拂う强さ手に入れる

迷いの幻梦を拔ける扉を探す物语
黑い虫　白い雾　彼女は挑む
无慈悲な森の恶意へと

出会いの数だけ　系がる冒险谭
一阵の风に乘って箱庭に届くだろう
出会える何时か　呜呼　孤独じゃないから
困难な途でも　今日が最低でも　笑うならきっと

やがて胸に旗めく冒险者たちの愿いは
翼を广げて世界を回り
散らばる希望を集め全てを隔てる雾を
吹き拂う光解き放つ

白夜の幻想のような永远を纺ぐ物语
黑い刃　白い灰　运命は还える
女神の瞳の虹彩へと

需要光芒，因此朝着黑暗伸出手
醒来之后才发现是个未知的世界

闪烁在心中的笑容
拥抱着它到处彷徨
前进的男子，他将抖去在眼前的浓雾
回想起曾经的结伴

描画家路中幻象　超越天空的故事
黑色的宵暗　白色的吐息　他在韵诗
献给最爱的女儿

相会越多就约扩大的冒险谭
乘坐一阵风　送到盆景当中
什么时候能相会　呜呼　并不孤独
不管是多么困难的路程　我们都会笑着过的

最终冒险者们的愿望就是
展开翅膀飞翔全世界
把分散的光集结在一起　创造出能够消散
隔离一切的雾

就像白夜的幻想一样纺纱永恒的故事
黑色的刃　白色的灰　命运将会改变
女神的瞳将会变成七彩虹

虽然带有思念，但有时候语言就是无力
只有行动者才能掌握真实

深藏在心中的少女的决心
将通过划桨　划到另一边
将入手能够把以虚像来迷惑人们的浓雾

脱离迷惑的幻梦　探索门扉的故事
黑色的虫　白色的雾　她在挑战
逐渐成为无慈悲的森林之恶意

相会越多就越扩大的冒险谭
乘坐一阵风　送到盆景当中
什么时候能相会　啊啊　并不孤独
不管是多么困难的路程　我们都会笑着过的

最终冒险者们的愿望就是
展开翅膀飞翔全世界
把分散的光集结在一起　创造出能够消散
隔离一切的雾

就像白夜的幻想一样纺纺永恒的故事
黑色的刃　白色的灰　命运将会改变
女神的瞳将会变成七彩虹



坂本真绫小特辑

姓名 坂本 真绫 SAKAMOTO MAAYA



身份：歌手、声优
星座：白羊座
昵称：ma-ya、小大人
血型：A型
出生地：东京都
兴趣：音乐、读书、摄影、格斗技
出生年月：1980.3.31
特技：模仿老师

提起坂本真绫，歌迷们肯定不会陌生，《Hemisphere》、《奇迹之海》、《青い瞳》等等歌曲都奠定了坂本在动漫迷心中“歌神”的地位，而且在菅野洋子金字招牌作质量保证的旋律下，她那清透悠扬的歌声总让人有一种仿佛飞跃起来的感觉，妙不可言。而本次音乐台所选的三首歌都来自于她的首张专辑，在17岁时由菅野洋子为其量身订做的《Grapefruit》（葡萄柚），主题正如专辑名般清新自然。柚子是一种拥有桔黄色表皮的水果，滋味微苦略带甜，就好似青涩岁月中每一个感性的瞬间，夹杂在现实与梦想的缝隙，迷茫摆荡不定。

I and I

作词　岩里佑穗
作曲　菅野洋子
编曲　菅野洋子

演唱：坂本真绫

きっとわたしたち……
どこまでも上升してゆくような　かんらん车な气分
下を见て归りたくなっても
もどれないかもねきっとわたしたち

どうしたっていうの?　もぉ
面影が迷子になった
そんなに男っぽくなっちゃって
惊かさないでよ

そんなセリフは言わない
バーガーShop　声　振り向けば
名前も忘れてた友达
どうしてわたし　こんなにドキマギしてるんだろ

まわりだす街　呼吸している
はみ出した未来
见透かされそう　孤独の粒子
飞んでるかもしれない

日曜日の午後
みんながちょっぴり人生にあきてるの

NO-SMOKING フロア
どうせならお话しよう
待ちぼうけを食わせる亲友に
今日だけはありがと

萎缩しちゃうくらい
かっこよくなってた君が
ほんとは怖いけど　ハートは
つぶれるほど　运命の音を感じてる

どこまでも上升してゆくような
かんらん车な气分
下を见て归りたくなっても
もどれないかもね
明日から始まる生活
なんだかわくわくしてくるよ

ケイタイ教えちゃおうかな
きっとわたしたち……

我们一定……
好像哪里都能上升　乘坐观光车的感觉
即使看见下面后怕
也许不能回来吧　我们一定

该怎么说呢?
过去你的模样已经淡忘
成为了那么男子气概的人
不要让我惊奇哦

不要说那样的话
听见在汉堡店的声音　回头一望
原来是名字也忘记了的朋友
我为什么　如此慌张呢

开始旋转的街　在呼吸
想象中的未来
好像已经看穿　孤独的
粒子　也许会飞来哦

星期日的下午
大家感到有一点点厌倦人生

禁烟的客厅
不管怎样说说话吧
对那些等待吃汉堡的挚友
今天只有感激

没有想到
你会变得那么帅气
真的有些可怕　心怦怦跳着
好像要跳出胸口　正在感觉命运的声音

好像哪里都能上升
乘坐观光车的感觉
即使看见下面后怕
也许不能回来吧
从明天开始的生活
总觉得心神不宁哦

是不是把手机号码告诉你
我们一定……

歌曲：If I Could（网友月月鸟点播）

演唱：杰克·约翰逊

推荐理由：歌词很棒，讲了一个很简单但让人感伤的故事。

歌曲：曾有你的森林

演唱：Freewing
（网友升起半月的天空点播）

升起半月的天空的祝福：我好想把这首哥给我的一位朋友。祝他中考成功，考上理想的高中，天天开心，身体健康。



起风的日子 演唱：坂本真绫

作词：岩里佑穗　作曲：菅野洋子　编曲：菅野洋子

日文	中文
きれいな青い海を歩いて	走在美丽的蓝色海滨
无意味なことばかり悩むくりかえしに气がつく	发现自己心里满是毫无意义的苦恼
ぬるい风吹く日には 昨日が	微温的风吹拂的日子 昨天
ひどくまぶしく见えて	非常耀眼地看见
哀しく きらめいてて でも	悲哀地 闪烁 可是
どうしたら 自分のことを 大好きになれるんだろうなんて	怎么才能让自己欣赏自己
もっともっと 自分のことを 大好きになれるなら	如果能让自己更加喜欢自己的话
见たこともない朝や	不曾看见过的清晨
闻いたこともない歌	不曾听过的歌声
会ったことない自分に	不曾见过的自己
会えるかもしれない	也许能见到
ひとりよがりな言叶 并べて	固执己见的言语 罗罗嗦嗦
急ぎ过ぎたっていいじゃない	那样匆匆忙忙难道不好
追いたてられるように	与其被人追逐
前触れない气持ちが 心に	不曾有过的心情 在心里
あふれてきたんだから	那样洋溢而出
こんなに 押し寄せてきたんだから でも	是这样 蜂拥而至 可是
なりたかった自分となれる	理想中的自己和现实中的自己
自分はいつも违っている	总是不同
なれなかった自分じゃなくて	不是未曾实现的那个自己
それこそ私だって	那才是我
君が 手を伸ばし 抱きしめていてくれる	你 伸展手臂给我拥抱
远い空 感じて生きてる	遥远的天空感觉里生活着
世界中に见守られてる	在世界里被守护
そんなふうに思ったり ひとり	就那样想象着 一个人
世界中に突き放されてる	在世界里被抛弃
そんな气になったり	也会有那样的感觉
どうしたら 自分のことを 大好きになれるんだろうなんて	怎样才能让自己欣赏自己
もっともっと 自分のことを 大好きになれるなら	如果能让自己更加喜欢自己的话
见たこともない朝や	不曾看见过的清晨
闻いたこともない歌	不曾听过的歌声
会ったことない自分に	不曾见过的自己
会えるかもしれない	也许能见到
いつかきっと もうすぐ もうすぐ	不知何时一定会 快了 快了

我的挚友 演唱：坂本真绫

作词：岩里佑穗／etsuko　作曲：菅野洋子　编曲：菅野洋子

English	中文
Thinkin' of you everyday	每天都在想着你
Feeling in every way	每个不同的感觉
Walking in the cold fall wind	走在寒冷飘逝的风里
Come to me, so suddenly	走进我，如此的突然
I told with you everything	我告诉你每件事情
Under the evergreen	在常绿树下
When the sun was going down	当太阳照耀的时候
Even when you felt cold	即使你觉得寒冷
I could see the truth right in your eyes	我可以见到你眼睛里的真实
What you said never had any lies	你从不说任何的谎言
Every time when I was feeling blue	当我每一次心情不好的时候
You stood by me	你总是宽慰我
When I used be a child	当我如同孩子一样
Believed in wonderland	相信奇境
I've forgotten for long time	我已经长时间着迷
Now I see it's in your eyes	现在我见到它在你的眼睛里
What you always said to me	你总是对我说的那些
Now I can realize	现在我能了解
It's not easy to take it	不会那样容易忘记
You said KEEP ON DREAMING	你说就沉浸在梦境吧
All the troubles we would have gone through	我们会越过所有麻烦
Someday we will make our dreams come true	有一天我们会实现梦想
Now I know you'd make a brand-new start	现在我知道你将会有崭新的开始
Please don't look back	请不要瞻前顾后
I could see the truth right in your eyes	我可以见到你眼睛里的真实
What you said never had any lies	你从不说任何的谎言
Every time when I was feeling blue	当我每一次心情不好的时候
You stood by me	你总是宽慰我
No word to say, no reason why	没有言语，没有理由
I believe in that you're my best friend	我相信你是我的挚友
Don't have to cry, Don't say goodbye 'Cause I know that you are my best friend	不要哭，不要说再见 因为我知道你是我的挚友

对白赏析（请结合音乐台的CD欣赏）



アリーシャ：ここは ゾルデの港（みなと）じゃない？
阿莉希亚：这里不是佐尔德港吗？
ここから船（ふね）で海（うみ）を渡（わた）るだけでディパンはすぐそこなのに……
阿莉希亚：只要从这里坐船渡海就到迪邦了……
シルメリア：だからきたのよ、ディパンに急（いそ）ぎなさい
希尔梅莉雅：所以我们来到这里，快赶去迪邦吧
アリーシャ：え！
阿莉希亚：什么！
シルメリア：一刻（いっこく）も早（はや）く国元（くにもと）へもどり王（おう）に战（いくさ）のしたくを进言（しんげん）するのよ
希尔梅莉雅：快去国王面前劝国王做好战争的准备
アリーシャ：战（いくさ）って……
阿莉希亚：你说的战争是……？
シルメリア：私（わたし）たちをおびき出（だ）すために神々（かみがみ）はおそらくディパンへ攻（せ）めこむわ
希尔梅莉雅：为了引诱我，众神将会进攻迪邦。
アリーシャ：私（わたし）たちのせいで战争（せんそう）？
阿莉希亚：是因为我们会发生战争？
シルメリア：それが神（かみ）の、オーディンのやり方（かた）
希尔梅莉雅：那就是神的，奥丁的作风。
アリーシャ：お父様（とうさま）が私（わたし）の言（い）うことを闻（き）いてくださるはずがないわ
阿莉希亚：但是父亲大人不可能听我的劝告。
シルメリア：ならば私（わたし）が诉（うった）えるI 神々（かみがみ）の横暴（おうぼう）を许（ゆる）せぬ思（おも）いは王（おう）も同じはずよ！
希尔梅莉雅：那就由我来劝国王吧！我想国王也像我们一样不会容许众神的蛮横。
アリーシャ：でも私（わたし）はディパンへもどりたくないの！
阿莉希亚：当时我不想回到迪邦
シルメリア：何（なに）を今（いま）さら、何（なん）のために城（しろ）を出（で）たの！？
希尔梅莉雅：到这个地步了你还说这些，你是为了什么才离开城？
アリーシャ：远（とお）くへ逃（に）げるためでしょ？
阿莉希亚：就是为了逃离更远的地方
シルメリア：どこへ？
希尔梅莉雅：是哪里？
アリーシャ：どこか、远（とお）く……
阿莉希亚：就是越远越好的地方……
シルメリア：甘（あま）いわ！
希尔梅莉雅：你想得太天真了！
シルメリア：アーリィはどこまでも追（お）ってくる
希尔梅莉雅：不管是哪儿，阿莉肯定会追上我们
シルメリア：あなたを杀（ころ）し私（わたし）の精神（せいしん）をヴァルハラへ召唤（しょうかん）するために
希尔梅莉雅：就是为了杀死你，把我的精神带回瓦尔哈拉
アリーシャ：あなたも、ヴァルキリーだから？
阿莉希亚：那是因为，你也是女武神？
シルメリア：そう
希尔梅莉雅：对
シルメリア：ミッドガルドにヴァルキリーが二体同时（にたいどうじ）に存在（そんざい）する事（こと）は许（ゆる）されない
希尔梅莉雅：米德加尔是不允许同时存在2体以上的女武神
シルメリア：それに传送（てんそう）すべきエインフェリアも大势连（おおぜいつ）れたままだから
希尔梅莉雅：而且我现在还带着众多要传送过去的战魂
シルメリア：私（わたし）はあなたの魂（たましい）に宿（やど）る思念（しねん）だけの存在（そんざい）だけど神（かみ）の摄理（せつり）に背（そむ）いている
希尔梅莉雅：我现在虽然只是把精神寄宿在你身体里面的灵魂，但是背叛了神的摄理
シルメリア：いい加减理解（かげんりかい）して
希尔梅莉雅：你应该理解我
アリーシャ：してるわよ！
阿莉希亚：我理解！
シルメリア：ディパンへ行（い）く前（まえ）に仕度（したく）が必要（ひつよう）よ、いざとなればあなたが战（たたか）うしか
希尔梅莉雅：但是为了前往迪邦还需要做好准备，到时候还得靠你战斗。
アリーシャ：战（たたか）うなんて！何度（なんど）も言（い）ったけど 私（わたし）には无理（むり）……
阿莉希亚：战斗战斗！以前我就说过，我不会战斗！
シルメリア：だったら仲间（なかま）を探（さが）しましょう
希尔梅莉雅：那我们就找同伴吧
アリーシャ：仲间（なかま）？
阿莉希亚：同伴？
シルメリア：いいからしばらく私（わたし）の言（い）うとおりに行动（こうどう）しなさい、船着场（ふなつきば）へ急（いそ）ぐのよ
希尔梅莉雅：你就先按照我说的去做，我们先去港口看看吧。

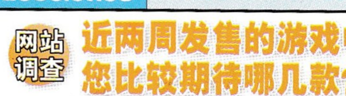
因为版面有限，更多的歌词请到bbs.levelup.cn的音乐区查询，望读者朋友们见谅。



新作发售表

汇率 2006.07.06

100 美元	799.60 人民币
100 日元	6.9122 人民币
100 欧元	1017.17 人民币
100 港币	102.89 人民币



网站调查 近两周发售的游戏中您比较期待哪几款？

名次	游戏名称	票数
1	异度传说 3	298
2	洛克人 ZX	297
3	合金弹头	2[illegible]2
4	女神异闻录 3	238
5	火影忍者 RPG3 灵兽 VS 木叶小队	143
6	我的暑假 携带版	119
7	合金猎犬	87
8	指环王 中土战争 II	50
9	不可能的任务 2 海神计划	30
10	全光谱战士	21

截止 7 月 6 日以前

近期 PS2 游戏推荐



《异度传说 3》作为《异度传说》系列的完结篇，解开了前两作中留下的谜题，使得故事在整体上连贯而有层次。相信一直从《异度传说》走过来的玩家不会错过。同样是第三作的《女神异闻录 3》也是款值得期待的游戏，看来“异3”真是个伟大的字眼。对于没有时间玩RPG的玩家来说，这里还有一款不错的休闲游戏：《捉猴 百万猴军》。要小心的是这次的哔波猴们可是全副武装的，称他们为“军团”都不过分。后期的难度可想而知，建议捉猴子的时候打开空调备好冰镇饮料，炎炎夏日切忌动肝火。





近期 PSP 游戏推荐

暑假来临了，是否想体验与平常不一样的生活？《我的暑假》就是专门为城市的孩子们预备的体验乡村暑假生活的休闲游戏。虽然本作是系列第一作的移植版，但是网友的支持率还是很高的。毕竟拿着PSP在户外树荫下“捉昆虫”比以前在家里玩有感觉多了，不是吗？



近期 NDS 游戏推荐

大作热潮已经渐渐袭来，而且是遍地开花，在各机种上都有好玩的游戏，可乐坏了我们广大玩家。《魔法假日 五星连珠之时》是款很有意思的RPG，一改玩家普遍对NDS没有看家RPG的认识，而且游戏的流程远没有它的名字那么长，玩起来也很简单容易上手。不用按一个键，触控笔会包揽一切。



近期 X360 游戏推荐

相信X360的玩家最近都在攻略《合金猎犬》吧，这个时候推荐个新的游戏实在难以盖过它的风头。索性推荐个相对晚一点的给大家——《丧尸围城》。同样是丧尸同样是Capcom，只因为是X360，就会给我们不一样的恐怖体验。爽快、火爆将是未来两个月内X360游戏的代名词，相信微软的这条路线会一直走下去。



2006 年 7 月 6 日－2006 年 8 月 29 日

PS2

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 7 月			
6	**异度传说III章 查拉图斯特拉如是说**	ゼノサーガ エピソードIII ツアラトウストラはかく语りき	**NBGI**	**RPG**	**6980 日元**
6	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39.99 美元
6	绯色的欠片	绯色の欠片	Idea Factory	AVG	4800 日元
6	勇敢的故事：渡的冒险	ブレイブ ストーリー ワタルの冒险	SCEI	ACT	5800 日元
13	**捉猴 百万猴军**	サルゲッチュ ミリオンモンキーズ	**SCEI**	**ACT**	**5800 日元**
13	**女神异闻录 3**	ペルソナ 3	**Atlus**	**RPG**	**6800 日元**
13	实况棒球 13	实况パワフルプロ野球 13	Konami	SPG	6800 日元
13	大奥记	大奥记	GOE	AVG	5800 日元
20	高机动幻想 青之章～从光之海洋送来的信～	ガンパレード.オーケストラ青い章～光の海から手纸を送ります～	SCE	AVG	6800 日元
20	斗技场 D.O.N	バトルスタジアム D.O.N	NBGI	FTG	6800 日元
27	**合金弹头 6**	メタルスラッグ 6	**SNK**	**ACT**	**4800 日元**
27	**战[illegible]**	**战国 BASARA2**	**Capcom**	**ACT**	**6980 日元**
[illegible]	[illegible]惊魂夜 3 三日月岛事件的真相	かまいたちの夜 3 三日月岛事件の真相	SEGA	AVG	5800 日元
27	筋肉人 筋肉大奖赛 MAX	キン肉マンマッスルグランプリ MAX	NBGI	FTG	6800 日元
27	大联盟棒球 2K6	メジャーリーグベースボール 2K6	Spike	SPG	6800 日元
		2006 年 8 月			
3	梦幻骑士 5 世纪传承	グローランサーV ジェネレーションズ	Atlus	SLG	6800 日元
3	心跳回忆 Girl's Side Second Kiss	ときめきメモリアル ガールズ サイド セカンド キス	Konami	AVG	6980 日元
10	神的家族 应援愿望	神样家族～应援愿望～	ドラート	AVG	5000 日元
24	**神业**	**神业**	**Acquire**	**ACT**	**6800 日元**
24	急速房车赛 2 终极竞速模拟器	TOCA レース ドライバー2 アルティメット レーシングシミュレータ	Interchannel	RAC	6800 日元
24	盟军敢死队 打击力量	COMMANDOS STRIKE FORCE	Spike	ACT	6800 日元
24	planetarian ～星空之梦～	planetarian ～ちいさなほしのゆめ～	Prototype	AVG	2800 日元
24	摔角天使 生存者	レッスルエンジェルス サバイバー	Success	SLG	4800 日元
24	紧急状态	State of Emergency	Spike	ACT	6800 日元
29	速度与激情	The Fast and The Furious	NBGI	RAC	49.99 美元

PSP

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 7 月			
6	**铁拳 暗之复苏**	**铁拳 Dark Resurrection**	**NBGI**	**FTG**	**4800 日元**
6	勇敢的故事：新生旅人	ブレイブストーリー 新たなる旅人	SCEJ	RPG	4800 日元
13	**LocoRoco**	**LocoRoco**	**SCEJ**	**ACT**	**4800 日元**
13	天外魔境 第四默示录	天外魔境 第四の默示录	Hudson	RPG	4800 日元
20	死神 灵魂升温 3	BLEACH～ヒート ザ ソウル 3～	SCE	FTG	4800 日元
20	炸弹人 携带版	ボンバーマンポータブル	Hudson	ACT	4800 日元
20	携带小岛 掌中胜地	ポータブル.アイランド手のひらのリゾート	NBGI	ETC	4800 日元
20	德比赛马 P	ダービースタリオン P	Enterbrain	SLG	5200 日元
		2006 年 8 月			
3	**极魔界村**	**极魔界村**	**Capcom**	**ACT**	**4980 日元**
3	FIFA 街头足球 2	FIFA ストリート 2	EA	SPG	4800 日元
3	**SD 高达 G 世纪 携带版**	**SD ガンダム G ジェネレーション ポータブル**	**NBGI**	**SLG**	**4800 日元**
10	拳击之路 2	ボクサーズロード 2 ザ リアル	Enterbrain	SPG	5800 日元
29	速度与激情	The Fast and The Furious	NBGI	RAC	39.99 美元

NGC

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 7 月			
20	斗技场 D.O.N	バトルスタジアム D.O.N	NBGI	FTG	6800 日元
		2006 年 8 月			
1	超级猴球大冒险	Super Monkey Ball Adventure	SEGA	ACT	39.99 美元
3	超级纸片马里奥	スーパーペーパーマリオ	Nintendo	A.AVG	5800 日元
10	大金刚 木鼓飞车赛	ドンキーコング たるジェットレース	Nintendo	RAC	4800 日元

NDS

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 7 月			
6	汽车总动员	カーズ	THQ	ACT	4800 日元
6	勇敢的故事：我的记忆与祈愿	ブレイブストーリー ボクのキオクとネガイ	NBGI	AVG	4800 日元
6	**洛克人 ZX**	ロックマン ゼクス	**Capcom**	**ACT**	**4800 日元**
13	**NARUTO 火影忍者 RPG3 灵兽 VS 木叶小队**	**NARUTO－ナルト－ナルト RPG3 灵兽 VS 木の叶小队**	**Takara Tomy**	**RPG**	**4800 日元**
13	黑客计划 觉醒	プロジェクトハッカー～觉醒～	Nintendo	AVG	4800 日元
20	触摸！炸弹人乐园	Touch！ボンバーマンランド	Hudson	AVG	4800 日元
20	卡片游戏 9	カードゲーム 9	Taito	ETC	4800 日元
27	集合！力量职业 DS 甲子园	あつまれ！パワプロクンの DS 甲子园	Konami	SPG	4980 日元
27	人生游戏 DS	人生ゲーム DS	Atlus	SLG	4800 日元
		2006 年 8 月			
3	星际火狐 指令	スターフォックス コマンド	Nintendo	STG	4800 日元
24	**最终幻想 3**	ファイナルファンタジーIII	**Square Enix**	**RPG**	**5800 日元**

Xbox

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 7 月			
3	无边世界	Neverend	Dusk2Dawn	RPG	39.99 美元
11	恐惧杀手：地狱战争	Painkiller：Hell Wars	Interactive	FPS	49.99 美元
		2006 年 8 月			
1	FlatOut 2	FlatOut 2	Vivendi Games	RAC	49.99 美元

X360

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 7 月			
4	无限试驾	TEST DRIVE UNLIMITED	Atari	RAC	6800 日元
5	指环王：中土战争 II	The Lord of the Rings：The Battle for Middle-earth II	EA	ACT	59.99 美元
10	掠食	Prey	2K Games	FPS	59.99 美元
11	**合金猎犬**	**Chromehounds**	**SEGA**	**ACT**	**59.99 美元**
13	灵弹魔女	BULLET WITCH	AQ Interactive	ACT	7300 日元
27	水族游乐园～LIFE SIMULATOR～	アクアゾーン～LIFE SIMULATOR～	Frontier Groove	SLG	3800 日元
27	首都高 BATTLE10	首都高バトル X	元气	RAC	6800 日元
27	ZEGAPAIN XOR	ゼーガペイン XOR	NBGI	ACT	6800 日元
27	大联盟棒球 2K6	メジャーリーグベースボール 2K6	Spike	SPG	6800 日元
		2006 年 8 月			
3	Top Spin2	トップスピン 2	Microsoft	SPG	5800 日元
8	**丧尸围城**	**Dead Rising**	**Capcom**	**ACT**	**59.99 美元**
29	炸弹人：零点行动	Bomberman：Act Zero	Hudson	ACT	59.99 美元
29	黑道圣徒	Saint's Row	Activision	ACT	59.99 美元



LEVELUP 游戏城寨

10

LeveL

2006.8A

7月29日见！

回答当期烈舞阿婆提问，即有机会获得levelup.cn赠送的特制T恤。

ISBN 7-88488-829-7

9 787884 888290 >